



Ääni kuvaan kahdessa päivässä

- Kuinka selvittää tv-äänen jälkitöistä lyhyessä ajassa -

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman seminaarityö
Äänen suuntautumisvaihtoehto
Kevät 2009

Timo Björksten

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Timo Björksten

Ääni kuvaan kahdessa päivässä

Toukokuu 2009

51 sivua + Juutalainen Uusi Vuosi -DVD

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Ääni

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Petteri Rajanti

Avainsanat: televisio, äänisuunnittelu, miksaaminen

Suurin osa suomalaisista tv-ohjelmista tehdään nopeina tuotantoina, mikä tarkoittaa myös nopeita jälkitöitä. Siksi äänen jälkitöistä vastaavan on osattava toimia ripeästi ja tehokkaasti. Tämä toimintamalli ja tekniikat eivät kuitenkaan ole itsestään selvyyksiä vaan rutiini työhön tulee vain tekemällä.

Koska projekteissa liikutaan normaalisti yhden tai kahden päivän aikataululla on työtavat oltava selvillä. Varsinaiseen äänisuunnitteluun ei ole aikaa, vaan työ on lähinnä ääniraidan siistimistä ja tasojen kuntoon laittamista. Tässä työssä esitellään erilaisia työkaluja ja työtapoja kahden tv-sarjapilotin, yhden dokumenttielokuvan sekä alan ammattilaisten haastattelujen avulla.

Äänitöistä ei saa missään nimessä tulla nopeuskilpailu, joskus kuitenkin on hyvä osata keskittyä kokonaisuuteen ja perusasioiden laadun tarkkailuun enemmän kuin takertua pieneen viilaukseen. Yksinkertaiset ja tehokkaat työtavat mahdollistavat nopeat tuotannot.

THESIS SUMMARY

Timo Björkstén

Audio to visual in two days

May 2009

51 pages + Juutalainen Uusi Vuosi -DVD

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Sound Design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Petteri Rajanti

Keywords: television, sound design, mixing

Abstract:

Most Finnish TV-programs are made with fast production methods, which also require fast post-production. For this reason, the person responsible for the post-production of sound must also be able to work quickly and efficiently. This method of working and the techniques required for it are to be taken for granted. The routines required come only through practice.

Usually the timeline of TV productions is only a day or two and there is no time for actual sound design. The work in question is mainly cleaning up the soundtrack and adjusting the sound levels. This thesis consists of the sound post-production of two TV-pilots, one documentary movie and interviews of professionals.

Sound production must never become a race to the finish, but sometimes it is good to be able to concentrate on the work in progress as a whole and control the basic elements of the sound design in question, instead of getting stuck on small details. Simple and effective working methods enable fast productions.

Sisällysluettelo

1 Johdanto	7
2 Taustaa.....	9
2.1 Jälkitöiden aikataulu	9
3 Kenttä-äänitys nopeassa tuotannossa.....	10
3.1 Tallennusmenetelmän valinta.....	10
3.2 Raitojen jakaminen	10
4 Äänen jälkituotanto	12
4.1 Äänen mittarointi	12
4.1.1 Erilaiset mittarit	12
4.2 Äänen tasot	13
4.2.1 Vinku ja pip	14
4.2.2 Miksaamisesta	15
4.2 Session rakenne.....	15
4.2.1 Raitojen järjestäminen	16
4.2.2 Dialogi.....	16
4.2.3 Musiikki	16
4.2.4 Tehosteet.....	17
4.2.5 Ambianssit	17
4.3 Editointi.....	17
4.3.1 Dialogin editoiminen.....	17
4.4 Miksaaminen	17
4.4.1 Dialogin miksaaminen.....	18
4.4.2 Musiikin miksaaminen.....	19
4.4.3 Pohjien ja tehosteiden miksaaminen	19
4.5 Masterointi	19
5 Työskentelymetodit.....	21
5.1 Hiirestä kontrolleriin	21
5.2 Erilaiset työasemat	22
6 Äänisuunnittelijan suhde leikkaajaan	23

6.1	Workflow äänisuunnittelijan kanssa	23
6.1.1	<i>Leikkaajalta äänisuunnittelijalle.....</i>	23
6.2	Leikkaaja tekee äänityöt.....	24
6.3	Yhteenveto	25
7	Case 1: Donnat Duunissa	26
7.1	Ohjelman sisältö	26
7.2	Kenttä-äänitys	27
7.2.1	<i>Äänen ja kuvan synkronointi</i>	28
7.2.2	<i>Yhteenveto</i>	29
7.3	Jälkituotanto	29
7.3.1	<i>Editistä äänityöasemaan</i>	30
7.3.2	<i>Raitoihin jakaminen</i>	30
7.3.3	<i>Editointi</i>	31
7.3.4	<i>Spiikit ja jälkiäänitys</i>	32
7.3.5	<i>Musiikki</i>	32
7.3.6	<i>Tehosteet.....</i>	32
7.3.7	<i>Ambienssit</i>	33
7.3.8	<i>Miksaaminen</i>	33
7.4	Yhteenveto	35
8	Case 2: Juutalainen Uusi Vuosi	37
8.1	Ohjelman sisältö	37
8.2	Kenttä-äänitys	38
8.2.1	<i>Jälkiäänitys.....</i>	39
8.2.2	<i>Äänen ja kuvan synkronointi</i>	39
8.2.3	<i>Yhteenveto</i>	39
8.3	Jälkituotanto	40
8.3.1	<i>Editistä äänityöasemaan</i>	40
8.3.2	<i>Raitoihin jakaminen</i>	40
8.3.3	<i>Editointi ja miksaaminen.....</i>	41
8.4	Yhteenveto	43
9	Case 3: Up With Attitude	45
9.1	Ohjelman sisältö	45
9.2	Kenttä-äänitys	45

9.2.1	<i>Yhteenveto</i>	46
9.3	Jälkituotanto	47
9.4	Yhteenveto	49
10	Yhteenveto	50
11	Lähteet	51

1 Johdanto

Erilaiset reality- ja lifestyle –ohjelmat ovat olleet kovassa nosteessa kuluneina vuosina. Niiden määrä ja näkyvyys eri kanavilla on lisääntynyt huomattavasti. Erilaisia uusia ohjelmatyyppejä on rantautunut ulkoimailta ja osa syntynyt myös kotimaassamme. Kotimaiset reality-, lifestyle-, sekä osa draamasarjoista on usein nopean tuotannon ohjelmia. Tämä tuotantotapa tarkoittaa suhteellisen vähäisiä kuvauspäiviä ja ennen kaikkea lyhyttä jälkituotantoa. Nopeaan jälkituotantoon saa tyytyä niin leikkaaja kuin myös äänten jälkikäsittelijä. Mitä pienemmässä ajassa ja mitä pienemmällä hinnalla suostuu homman tekemään, sitä suurempi todennäköisyys on voittaa tarjouskilpailut. Vaikka tilaaja ymmärtää, ettei laatu yllä viimeisen päälle hiottuun lopputulokseen yhden tai kahden päivän työskentelyajassa, odotetaan silti tietynlaista laatua ja valmiin kuuloista materiaalia.

Tässä lopputyössä pyrin antamaan vinkkejä nopeaan ja saumattomaan työskentelyyn ja tehdä mahdollittoman tuntuista hommasta mahdollista reality-, lifestyle- ja makasiini ohjelmien äänten jälkitöiden osalta. Tarkoitukseni on valaista omien tutkimuksieni ja kokemusteni sekä haastateltavieni kautta saatuja työtapoja ja käytänteitä. Syksyllä 2008 kuvasimme yhden pilottijakson ”Donnat Duunissa” reality-sarjaan, jonka aikana tajusin itse tarvitsevani kipeästi hyviä ohjeita ja kaavoja suoriutuakseni tehtävästä jatkossa nopeammin ja tehokkaammin. Tämän pohjalta syntyi ajatus kyseiseen lopputyöaiheeseen. Alkuvuodesta 2009 kuvasimme sketsisarjapilotin ”Juutalainen Uusi Vuosi”, jonka äänet oli tarkoitus toteuttaa nopean tuotannon lailla kahdessa päivässä. Tämän lyhyen sketsipilottin tekemiseen ei lopulta mennytäkään kuin hieman yli päivä, sillä tällä kertaa osasin hyödyntää eri metodeja ja aivan uutta suhtautumista koko projektiin. Kolmantena tutkimuskohteena toteutin kesällä 2008 kuvatun ”Up With Attitude” –dokumentin jälkityöt. Koko dokumentin tuotanto ja toteutustapa tuki hyvin tutkimuskohdettani ja tästä puolen tunnin dokumentista suoriuduinkin jo yhdessä päivässä.

Äänisuunnittelulle varattu aika on lyhyt ja siksi on mielekkäämpää puhua miksaamisesta kuin varsinaisesta äänisuunnittelusta. Prosessi on kuitenkin enemmän tasojen kuntoon laittamista ja siloittamista kuin varsinaisesti äänimaiseman luomista ja

suunnittelemista. Tämän takia monesti aika riittääkin juuri sopivan miksauksen tekemiseen.

Tärkeä osa tuotantoa on tietenkin ryhmädynamiikka ja eri osastojen kommunikointi. Tv-tuotanto on monesti ryhmätyötä ja sen takia eri osa-alueiden ja osastojen on toimittava yhdessä. Äänisuunnittelijan paras työkaveri, yleensä jopa ennen ohjaajaa on leikkaaja. Leikkaajaan on hyvä pitää välit kunnossa ja sopia tuotannon suunnittelupalaverissa sopiva workflow jälkituotannolle. Leikkaajat voivat säästää äänisuunnittelijan aikaa pienillä toimenpiteillä, jolloin äänisuunnittelussa jää aikaa keskittyä olennaiseen. Kommunikoinnin on myös syytä toimia äänen jälkitöiden jälkeenkin, jolloin ääniraita palautuu leikkaajalle ja noudattaa sovittuja merkintöjä ja normeja. Kaikesta huolimatta on muistettava, että mikään varsinainen nopeuskilpailu ei kyseisten ohjelmien työstö pitäisi olla.

2 Taustaa

Tässä työssä tulen käsittelemään nopeaa äänen jälkituotantoa aina kenttä-äänityksistä lähtien. Jo äänitettäessä voidaan ottaa tuotantotapa huomioon ja nopeuttaa jälkitöitä tekemällä kentällä mahdollisimman valmista jälkeä. Tällöin on otettava huomioon, että myös pelivara jälkityöstössä pienenee. Aina ei ole varaa käyttää äänittäjää, mutta se on monesti myös ohjaajan mieltymyksistä kiinni. Osa ohjaajista vaatuu aina äänittäjän kuvauksiin ja haluaa käyttää aikaa ja panostaa jälkitöihin.

Äänten jälkikäsittelijälle nopeat ja mahdollisimman yksinkertaiset työmenetelmät ja tavat ovat kaiken perusta. Näitä työtapoja käsittelen omien kokemuksieni sekä ammattilaisten kertomien tapojen kautta. Menetelmien lisäksi tarvitaan tietopohjaa käytössä olevista standardeista ja ohjeistuksista tv-kanaville menevässä materiaalissa, jonka esittelen myöhemmin.

Suomessa usean tuotannon jälkityöt toteutetaan kokonaisuudessaan editointikopissa. Suurin osa ohjelmista ei läpikäy erillistä äänen jälkikäsittelyä, vaan tarvittavat työvaiheet ja toimenpiteet suorittaa leikkaaja muutamassa tunnissa. Leikkaajan ja äänisuunnittelijan suhteeseen paneudutaan työn loppupuolella.

2.1 Jälkitöiden aikataulu

Kun erilaisiin lifestyle- reality-ohjelmiin varataan budjettia äänen jälkikäsittelyyn, työ tapahtuu nopeasti päivässä tai maksimissaan kahdessa, riippuen ohjelman luonteesta. Yleensä tämä on budjettikysymys. Äänestä on helpoin kaventaa tuotantobudjettia, sillä sen työn voi tehdä myös leikkaaja editoinnin lomassa. Leikkaaja Jukka Karjalainen kuitenkin kertoo, että äänen jälkityön laatu paranee kun sen tekee asiaan perehtynyt henkilö asianmukaisella kalustolla. Karjalaista haastattelen tarkemmin myöhemmin tässä työssä.

3 Kenttä-äänitys nopeassa tuotannossa

Kun äänittäjä ja äänen jälkikäsittelijä ovat sama henkilö tai hyvässä yhteistyössä ja ymmärryksessä toistensa kanssa, voidaan nopean jälkituotannon auttaminen ja helpottaminen aloittaa jo kentällä tekemällä mahdollisimman valmista jälkeä. Kaikki riippuu lopputuotteen vaatimuksista, halutun jälkityösäädön määrästä ja ennen kaikkea siitä kuinka paljon on aikaa viimeistellä loppuvaiheessa. Ensimmäiseksi on kuitenkin valittava tilanteeseen sopiva tallennusmenetelmä. Tämän jälkeen ratkeaa yleensä myös raitojen jakaminen ja mahdollinen miksaaminen yhteen.

3.1 Tallennusmenetelmän valinta

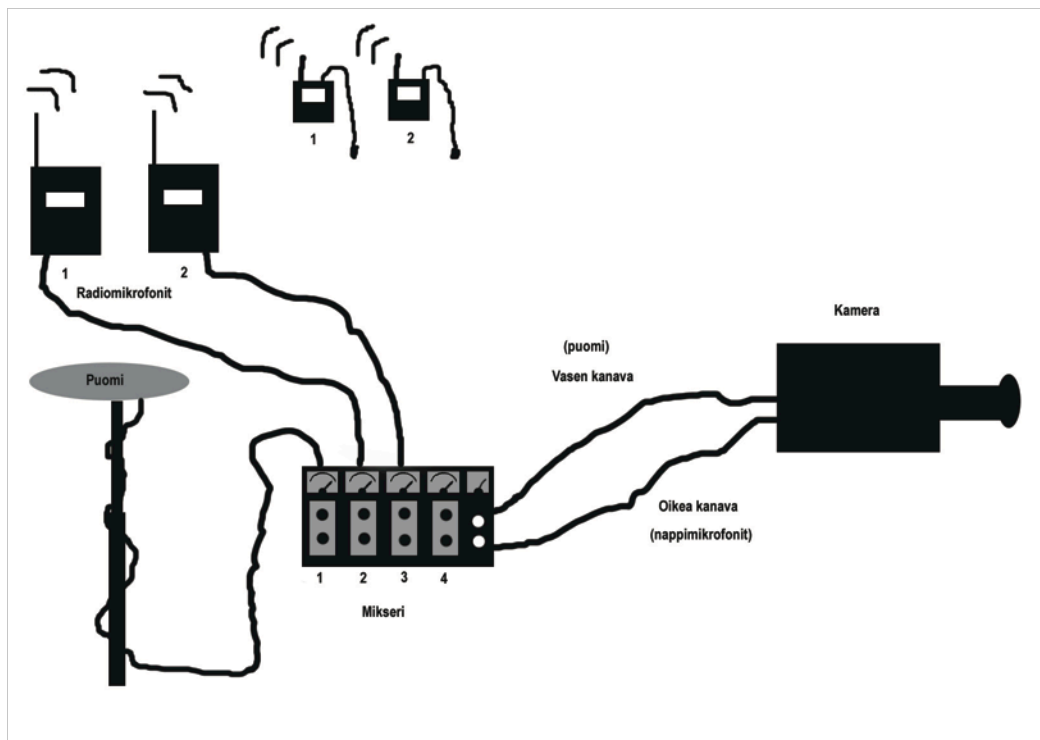
Tv-ohjelmien ääni tallennetaan yleensä kameran kahdelle kanavalle. Koko ajan kuitenkin markkinoille ja tuotantoihin putkahtelee mukaan kameroita joiden äänikanavien määrä voi olla jo esimerkiksi neljä.

Normaalisti reality-, lifestyle- ja nopean tuotannon ohjelmissa on vielä kuitenkin käytössä kamerat joihin voidaan tallentaa kahta kanavaa. Yleensä käytetään näitä kahta kanavaa jolloin säästytään jälkitöissä äänten erilliseltä synkkaamiselta, kun ääni kulkee kätevästi kuvan mukana. Tällöin joudutaan ja voidaan kentällä tehdä jo alustavaa työtä miksaamalla esim kaikki nappimikrofonit yhdelle raidalle jo äänitys vaiheessa ja puomi toiselle. Jos aikaa on todella niukasti voidaan myös miksata nappi ja puomi suoraan yhdelle raidalle, jolloin jälkitöissä katsotaan vaan sopivat equalisoinnit, limitoinnit ja tasot kohdalleen.

Tallennuksessa voidaan käyttää myös erilaisia moniraita tallentimia, jos raitoja on useita ja ne halutaan poimia kaikki erikseen viilausta varten. Tässä vaihtoehdossa kannattaa huomioida jälkityöstön hidastuminen raitamäärän ja editoitavien tiedostojen ja raitojen noustessa.

3.2 Raitojen jakaminen

Yleensä kahdelle kameraan tulevalle raidalle tallentaminen tapahtuu niin, että raidalle yksi tallennetaan puomi ja toiselle raidalle jäljelle jäävät, kuten nappimikit. Erilliselle tallentimelle pätee sama järjestys. Tässä kannattaa kuitenkin huomata, että raitajärjestys tulee pidettyä koko ajan samana, ettei raitojen sekottuminen aiheuta harmaita hiuksia jälkitöissä, vaan tiedostojen ja raitojen siirto sujuu mutkattomasti ja kentällä määritelty järjestys säilyy ja pätee myös äänieditissä.



Raitojen jakaminen äänitettäessä. Monessa nopeassa tuotannossa on käytössä puomimikrofoni sekä yleensä kaksi langatonta nappimikrofonia. Puomi ajetaan kanavaan yksi ja panoroidaan vasemmalle, jolloin se reitittyy mikserin vasempaan ulostuloon. Nappimikrofonit sijoitetaan seuraaville kanaville ja panoroidaan oikealle, jolloin ne reitittyy mikserin oikeaan ulostuloon. Kameraan ajetaan vain kaksi kanavaa ääntä, vasemmassa kanavassa puomi ja oikeassa muut äänilähteet.

4 Äänen jälkituotanto

Jälkituotanto alkaa usein käytössä olevan ajan määrittelyllä ja arvioimisella mikä kyseiselle ohjelmalle ja ohjelmatyypille on tärkeää ja olennaista. Tämän kartoituksen jälkeen tulee keskittyä olennaisiin asioihin ja käytettyä aika oikein. Jälkituotannossa on syytä hallita tietyt standardit ja ohjeistukset. Nämä on syytä pitää mielessä jo tuotannon alkumetreillä. Seuraavassa pureudutaan äänen mittarointiin ja standardisoituihin voimakkuustasoihin.

4.1 Äänen mittarointi

Äänen tarkkaileminen mittarin kautta on syytä aloittaa jo jälkityön varhaisessa vaiheessa. Työstön aikana voidaan käyttää raitakohtaista mittarointia, tai keskittyä mittaroimaan masterkanavaa, eli lopputuotetta. Suositeltavaa on kuitenkin käyttää raitakohtaisia mittaroiteja esimerkiksi hahmottamaan kuinka lujaa musiikkia ajaa. Masterkanavan mittaroimisella taas hahmottaa kokonais tason ja huippuarvot, joiden yli ei voi mennä. Mittaroimisen merkitys tv-ohjelmavirrassa on yllättävänkin tärkeä. Ohjelmavirran äänen on pysyttävä tasalaatuisena ja hallittuna ohjelmasta riippumatta. Tietenkin elokuvat ja esim.draamasarjat erikseen huomioituna, niiden omilla säädöksillä ja dynamiikalla. On siis tärkeää pitää dialogi ja ohjelman informatiivinen sisältö tasaisena ja erottuvana, jolloin myös vastaanottopäässä olevat eroavaisuudet tasoittuvat, kun informaation saaminen ei vaadi hifikuuntelua, eikä jatkuvaa kaukosäätimen hiplausta.

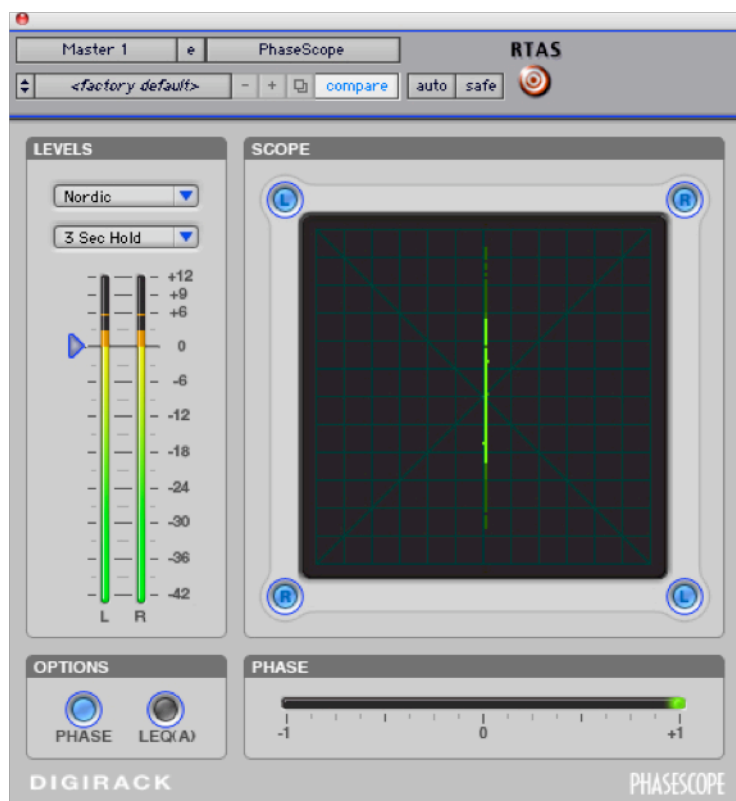
4.1.1 Erilaiset mittarit

Vanhoista ns.vintage-laitteista, kuten etuasteista ja nauhureista voi löytää VU-mittareita, joka on myös osaltaan ulkonäkönsä takia tullut takaisin nykyaikaisiin laitteisiinkin. VU-mittarin ominaisuuksiin kuuluu viisarin hidas toiminta, viisari reagoi oikein vasta kun ääni ylittää kestoltaa 0,3 sekuntia ja tällöin se näyttää äänen voimakkuuden oikein. Mittarin toiminta simuloi korvan toimintaa, sillä korva ei myöskään tajua tarpeeksi lyhyitä ääniä niiden oikealla voimakkuudella. Korvan hitaus, eli ns.aikavakio on 0,2 sekuntia.

Tv-tuotannoissa yleisesti käytössä oleva mittari on ns. nopea huippuarvomittari, joka on valopatsas tai juova. Valomittari reagoi ääneen nopeammin kuin VU-mittari ja näyttää n.10 millisekunnissa äänen voimakkuuden. Tätä lyhyemmät äänet se kuitenkin näyttää

liian vaimeina, kuten esimerkiksi musiikissa olevat huiput ja nopeat muutaman millisekunnin kestoiset iskuäänet se näyttää vähintään 3-6 dB heikompina. Huippuarvomittari ei kuitenkaan kerro sitä millä voimakkuudella lähetystä seuraavat henkilöt tuntevat eri ohjelman osat ja komponentit.

Analogisista mittareista poiketen digitaaliset mittarit sen sijaan näyttävät äänen todellisen voimakkuuden, äänen luonteesta ja äänen pituuksista huolimatta. Digitaalisen mittarin korkein arvo ja yläraja on 0 dB, jonka yläpuolella ei ole mitään. Tämän raja-arvon jälkeen ääni leikkaantuu täydellisesti ja ääni kuulostaa olevan digitaalisella säröllä. Asteikkona mittarissa on "full scale", jonka takia digitaaliset arvot ilmoitetaan muodossa: dB Fs.



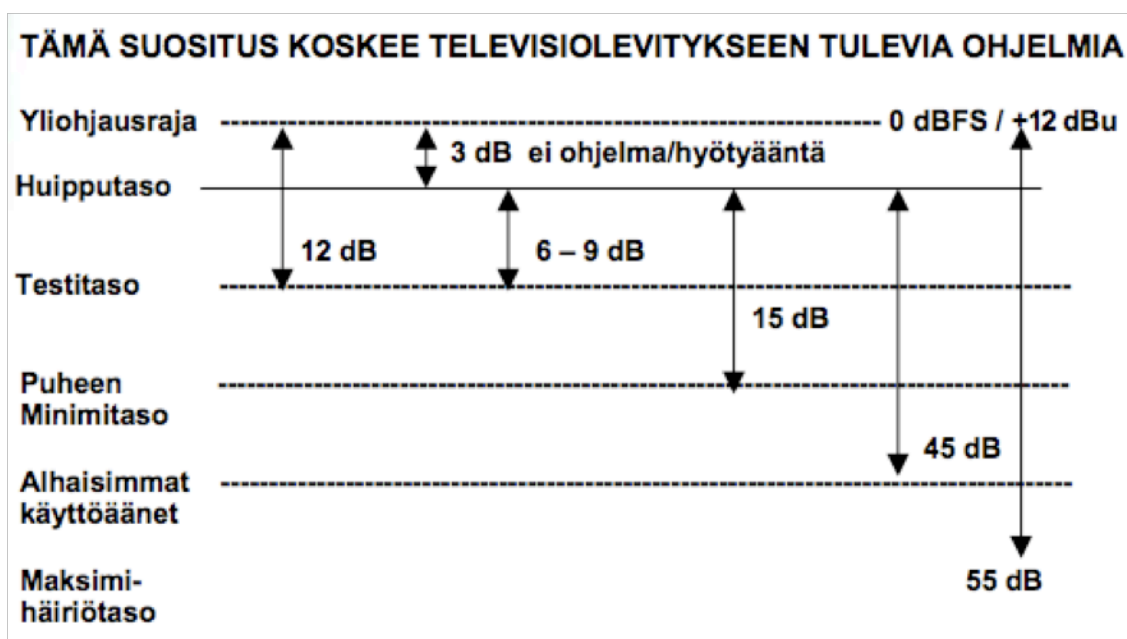
Digitaalisissa työasemissa on yleistä käyttää ns. plug-in-mittareita. Näitä mittareita on helppo lisätä haluttuihin kanaviin. Valittavana on useita skaaloja ja asteikkoja.

4.2 Äänen tasot

Kansainvälinen analoginen testitaso tv-ohjelmilla on 0 dBu. Digitaalisella puolella on huomioitava erilaiset tasosidonnat. EBU:n standardin mukaisesti -18 dB Fs vastaa analogista 0 dB:tä (http://www.ebu.ch/en/radio/ops_rdo/faq/index.php). Yleisradion

tasonsidonnann mukaan -12 dB Fs vastaa analogista 0 dBu:tä (Pauli Vellonen, Yleisradion ohjelmamateriaali, 15.2.2004). Tämä juontaa juurensa 90-luvulle, jolloin digitaalimuuntimet olivat vasta taipaleensa alussa ja niiden laatu ei ollut niin korkea mitä nykyään saavutetaan. Tuolloin bittisyvyytenä käytettiin yleensä 16 bittiä, jossa hyötysignaalin suhde kohinaan ei ole niin hyvä kuin nykyisin käytössä olevissa bittisyvyyksissä. Tästä syystä materiaalia haluttiin ajaa muuntimille kovempaa.

Ylen ohjeiden mukaisesti (Pauli Vellonen, Yleisradion ohjelmamateriaali, 15.2.2004) yliohjausraja on analogisessa mittaroinnissa +12 dBu ja digitaalisessa 0 dB Fs. Suosituksen mukaan ääniraidan maksimipiikit ja tasot on jäätävä 3 dB alle tämän yliohjausrajan. Huippujen tulisikin sijottua 6 - 9 dB testitalon yläpuolelle, eli tasoille +6-9 dBu / -6-3 dB Fs. Hyötysignaalin miksaamisessa olisi syytä käyttää maksimissaan 45 dB:n dynamiikkaa. Puheen olisi sijoituttava 15 dBn dynamiikkaan.



(Pauli Vellonen, Yleisradion ohjelmamateriaali, 15.2.2004)

4.2.1 Vinku ja pip

Äänisuunnittelijalta leikkaajalle lähtevässä äänimateriaalissa on normaalisti 30 sekuntia kestävä 1kHz:n korkuinen testiääni. Testiääni ajetaan analogisesti tasolle 0 dB ja digitaalisesti -12 dB Fs (Pauli Vellonen, Yleisradion ohjelmamateriaali, 15.2.2004). Leikkaajalle on syytä materiaalista löytyä myös ns. pip-ääni, joka noudattaa myös

samoja kriteereitä kuin testisignaali (analogisesti 0 dB, digitaalisesti -12dB Fs). Tämä pip-ääni on yhden framen mittainen ja sijoitetaan 2 sekuntia ennen kuvaa. Kuvassa on samanaikaisesti myös jonkinlainen pip-kuva, jonka avulla ääni ja kuva synkataan, laittamalla "pipit" kohdalleen. Pipin kohta on hyvä varmistaa ja sopia leikkaajan kanssa. Aina pip-ääntä ei tarvita, vaan se voidaan jättää pois mikäli näin ennalta sovitaan. Äänitiedostot kestävät nykyään hyvin synkronissa kuvan kanssa ääniedittiin saakka ja takaisin, kun leikkaajan kanssa on sovittu tarkasti käytänteistä.

4.2.2 Miksaamisesta

Televisio-ohjelmien miksauksessa on hyvä pitää mielessä kyseisen ohjelman kohdeyleisö. Tätäkin tärkeämpää on muistaa yleispätevät linjat ja ratkaisut, mitä tulee äänen voimakkuuksiin. Tarkoituksena on, että ohjelman informatiivinen sisältö välittyy mahdollisimman hyvin ja selkeästi. Katsojat osaavat arvostaa puheen tasaisuutta ja hyvää balanssia musiikin ja muiden äänten suhteen.

Miksaamisessa on syytä ajatella ja ottaa huomioon tietyt lainalaisuudet ja äänen sekä ihmisen korvan ominaisuudet. Ihmisen korva aistii alle 0,2 sekunnin äänet hiljaisempina mitä ne ovat. Ihmisen puhe koostuu lyhyistä äänistä, nimittäin esimerkiksi yhden vokaalin pituus on n. 0,06 sekuntia, kun taas konsonantit voivat olla vielä tätäkin lyhyempiä. Musiikin korva aistii kovempina, sillä se on jatkuvasti soivaa ja lisäksi korva on herkin alueella 2000 - 6000 Hz. Musiikissa näitä taajuuksia on keskimääräisesti enemmän kuin puheessa. Muun muassa näiden seikkojen takia musiikkia ei voida ajaa huippumittarin mukaan samaa voimakkuutta kuin puhetta, vaan se tulisikin ajaa noin 3-6 dB hiljempaa kuin puhe, jotta ne kuulostaisivat tulevan samanlaisella tasolla. Sen sijaan jotkut tunnusmusiikit voidaan ajaa jopa 10 dB alle huipputasoon, jotta korva ei aistisi näitä turhan kovina. (Korpinen, Pertti. 2005.

http://www.aanipaa.tamk.fi/tarkka_1.htm)

4.2 Session rakenne

Äänisessio avautuu aluksi aina niin miten leikkaaja on sen editissään rakentanut. Riippuen leikkaajasta, äänet voivat olla siistissä järjestyksessä, puomiraita omallaan ja nappimikrofonit omallaan. On kuitenkin mahdollista, että tiedostot ovat sekaisin ja puomiääni pukkoilee raidalta toiselle. Siksi onkin hyvä käydä oma sessio läpi ja

järjestää raidat logiisesti oman mieltymyksen mukaan siten, että jälkityöstö sujuu helpoiten. Yksinkertaisuus ja logisuus helpottavat ja nopeuttavat työtä.

4.2.1 Raitojen järjestäminen

Raidat on hyvä järjestää ikään kuin tärkeysjärjestyksessä. Aloittaen sisällön ja informaation siirtämisellä ensimmäiseksi. Ylimääräisiä raitoja on turha tehdä ja säilyttää, vaan mitä vähemmällä raitamäärällä pärjää sen siistinpana ja yksinkertaisimpana sessio pysyy.

Dialogi	Dialogi olisi hyvä pitää maksimissaan kahdella raidalla
Musiikki	Musiikille riittää yleensä yksi stereoraita
Tehosteet	Tehosteroitojen määrä riippuu ohjelman luonteesta. Voi olla useitakin raitoja.
Ambienssit	Ambienseja ei yleensä ehditä juuri käyttää. Monesti riittää yksi stereoraita, tai voidaan jättää kokonaan pois.

4.2.2 Dialogi

Dialogiraidat on syytä järjestää session ylimmiksi, eli ensimmäisiksi raidoiksi. Mitä vähemmän raitoja dialogiin on tarve käyttää, sen parempi. Jussi Knaapila kertoo järjestävänsä radiomikrofonit ja puomin omille raidoilleen. Hän pyrkii saamaan koko dialogin kahdelle raidalle. Eri mikrofonityypit, kuten juuri puomi ja radiomikrofoni on syytä tehdä erikseen omien säätöjen asettamiseksi. Jos materiaali on tallennettu erilliselle tallentimelle, tulee raitoja yleensä vähintään neljä. Nämä raidat on syytä alkuvaiheessa laittaa jokainen omalle raidalleen ja tehdä valikointi ja editointi myöhempänä.

4.2.3 Musiikki

Musiikille riittää normaalisti yksi stereokanava tai korkeintaan kaksi jos musiikin hännät lähtevät paljonkin päällekkäin ja niitä on tarvetta kontrolloida tarkasti.

4.2.4 Tehosteet

Tehosteraitoja voi tulla ohjelmasta riippuen useitakin. Varsinkin reality-tyyppisissä sarjoissa on tapana korostaa asioita tehosteäänin. Yleensä myös grafikaat sisältävät omat äänensä, jotka ostetuissa formaateissa tulevat valmiina.

4.2.5 Ambienssit

Normaalissa nopeassa tuotannossa ambienssien käyttöön ei välttämättä ole aikaa ollenkaan. Knaapila kuitenkin kertoo käyttävänsä tapauskohtaisesti erilaisia pohjia, joilla voidaan tehdä dialogia yhtenäiseksi. Joskus erilaiset nappimikrofonit voivat olla niin eri kuuloisia, että taustalla on hyvä olla yhtenäinen pohja.

4.3 Editointi

Erilliseen editointikierrokseen ei nopeassa tuotannossa ole yleensä aikaa. Editointi, kuten muutkin työvaiheet tapahtuvat monesti toistensa lomassa. Nykyään äänisuunnittelua mainoksiin tekevä Timo Anttila kertoo käyvänsä mainossessionsa ensin läpi editoiden. Hän kuitenkin myöntää ettei pidemmissä jutuissa yhden tai kahden päivän aikataululla tällaiseen ole välttämättä varaa. Editoinnista lisää esimerkkejä esittelemissäni caseissa työn loppupuolella.

4.3.1 Dialogin editoiminen

Dialogin editoimisen nopeuttamiseksi ei välttämättä kannata suoraan poistaa leikkaajan tekemiä feidejä ja siirroksia, sillä dialogi on todennäköisesti pätkitty oikeanlaiseksi ohjaajan kanssa ja mahdollisesti sieltä on jätetty pois turhia fraaseja ja äännähdyksiä, jotka saattavat tulla esiin jos tiedostojen aluista tai loppuista. Feidit kannattaa kuitenkin tarkistaa ja korjata, yleensä niitä ei editointiohjelmassa ole kovin tarkasti pystytty tekemään.

4.4 Miksaaminen

Equalisointi ja dynamiikan hallinta kannattaa laittaa kanaviin heti alkumetreillä, ennen homman aloittamista. Yleensä miksaaminen kannattaa tehdä editoinnin ja muiden vaiheiden kanssa lomittain. Näin materiaalille ei tarvitse tehdä erillistä miksausvaihetta, kun katsoo tasoja kuntoon jo alusta pitäen. Miksaamisesta myös lisää esimerkkejä työn loppupuolella.

4.4.1 Dialogin miksaaminen

Jussi Knaapila asettaa dialogiraidoille taajuuskorjaimen, kompressorin ja limiterin jo työn alkuvaiheessa. Näin hän tietää millä tasoilla dialogi liikkuu ja voi tehdä suoraan dialogin miksausta. Mittarointia hän pitää masterkanavassa, mutta kertoo plug-in mittareiden olevan helppoja lisätä vaikka jokaiseen tärkeään kanavaan. Knaapilalla on tapana miksata nappi- ja puomikanavaa yhteen kontrollerin avustuksella sopivassa suhteessa. Nappimikrofonia on helpompi laskea kuin puomiraitaa, koska napissa ei yleensä ole niin isoa pohjaa, eli taustääntä kuin puomissa.

Äänisuunnittelija Timo Anttila hyödyntäneensä aikaisempiin sessioihin tehtyjä asetuksia tehdessään Elixir-sarjaa. Kun samaa sarjaa tehtiin useampia jaksoja hän tiesi millaisia radiomikrofoneja ja puomeja oli käytössä. Täten oli helppo tehdä samoille juontajille heidän omat säätönsä ja tajuuskorjauksensa, koska monesti oli käytössä kuitenkin sama kalusto. Anttila kertookin tuoneensa vanhojen jaksoiden sessioista raitoja uusiin työn alla oleviin jaksoihin ja kopioineen alustavat säädöt eri kanaville. Tämä säästää runsaasti aikaa, vaikka tietenkin jokainen kanava ja plug-in on säädettävä vielä uudelleen, sillä jokainen tilanne ja kuvauspäivä on erilainen.

Anttila kertoo automatisoivansa taajuuskorjaimia materiaalin mukaan. Tämän ohella Knaapila käyttää Pro Toolsissa audio suite –plug-ineja yksittäisten tiedostojen muokkaamiseen. Audio suitella tekemiä muutoksia on vaikeampi palauttaa, sillä ne laskevat tiedostoon muutokset ja korvaavat vanhan tiedoston tällä uudella muokatulla. Tämä on kuitenkin nopeampi tapa kuin plug-in –työkalujen automatisointi. Mutta jos käytössä on pätevä kontrolleri, automatisointi taajuuden hakuineen onnistuu kätevästi. Kuitenkin jos aika on hyvin kortilla, tiedostoihin itseensä laskettavat prosessoinnit ovat nopein tapa.

Knaapila ajaa dialogikanavat suoraan masterkanavaan prosessoituina. Anttila sen sijaan on laittanut dynamiikan hallinnan ja taajuuskorjaimet dialogiraidoille ja tämän lisäksi ajaa kanavia bus-kanavaan, jossa vielä taajuuskorjaus sekä kompressorin hallitsemassa dynamiikkaa. Anttila sanoo kompressoinnin kuulostavan miellyttävämmältä kun sitä tehdään useassa vaiheessa, kuin että kanavassa kiristäisi dynamiikan jo lopulliseen arvoonsa. Master-kanavassa hän käyttää master-limiteriä. Hän ryhmittelee kaikki kanavat omiin bus-kanavaryhmiinsä. Esimerkiksi dialogilla on oma ryhmänsä. Näin

raitoja on helppo hallinnoida jos esimerkiksi ohjaaja käskee nostaa ambiensseja, ne löytyvät yhden liun takaa.

4.4.2 Musiikin miksaaminen

Kun dialogin tasot on katsottu kohdalleen, musiikki on helppo miksata oikealle tasolle, niin ettei dialogi jää jalkoihin. Välillä musiikin halutaan tulevan kovaa ja joihinkin ohjelmatyyppeihin se sopiikin. Musiikin ja dialogin välinen suhde kannattaa kuitenkin miettiä tarkoin, että ohjelmaa on miellyttävä katsella. On vältettävä musiikin laittamista liian lujalle, tai vastaavasti se voi menettää ponnekkuutensa jäädessä liian hiljaiselle.

4.4.3 Pohjien ja tehosteiden miksaaminen

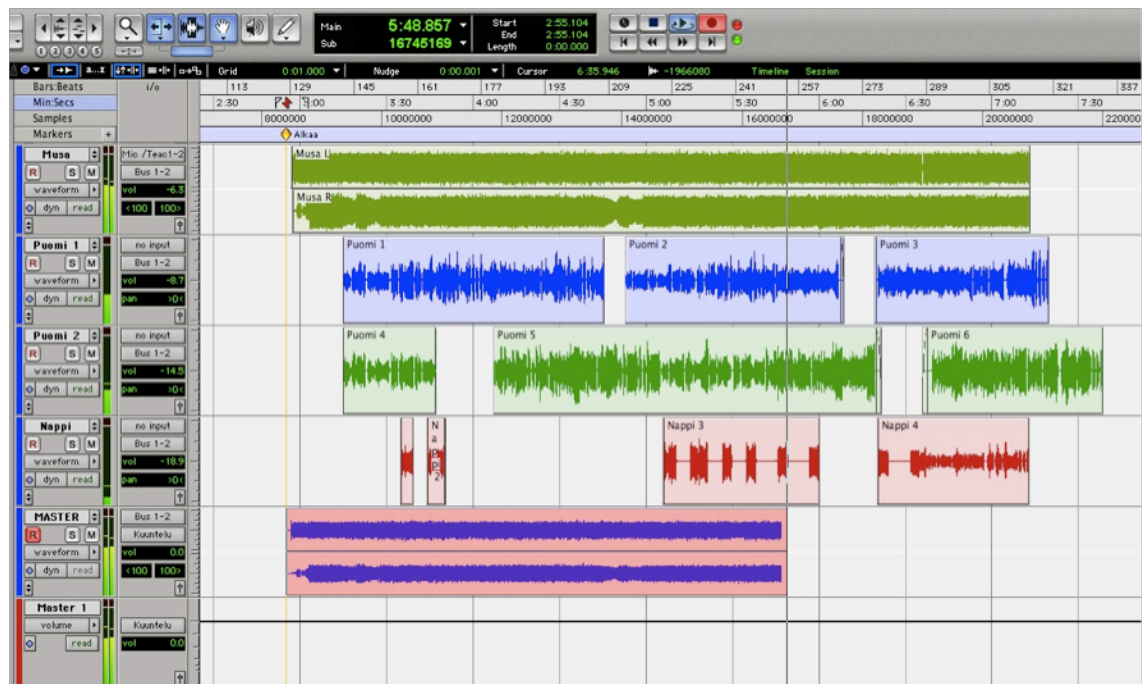
Nopeissa tuotannossa käytettävät tehosteet ovat yleensä grafiikkaan liittyviä tehosteita. Nämä editoidaan yleensä tehostekirjastosta, tai ne on tullut formaatin mukana valmiina. Ambienssipohjilla voidaan miksauksessa tasoittaa äänityksessä mikrofoneihin tallentuneita erilaisia pohjaääniä ja taustoja, jolloin äänten leikkauskohdat saadaan huomaamattomammiksi, kun taustakohinan taso ja sävy ei vaihtelee niin paljoa.

4.5 Masterointi

Varsinaista soundillista masterointia ei tarvitse tehdä, sillä jokainen prosessointia vaatinut raita on prosessoitu erikseen ja osaltaan jo masteroitu. Yleensä musiikki on jo valmiiksi prosessoitu tekijän toimesta, jolloin sille ei normaalisti tehdä mitään. Masterointi tapahtuukin yleensä aina samassa miksaussessiossa. Usein masterkanavassa käytetään vielä erillistä master-limitteriä hallitsemaan tasojen hyppäyksiä.

Mikäli työskentelee Pro Tools –ympäristössä, master kannattaa aina tehdä äänittämällä materiaali yhdelle stereoraidalle. Tämä säästää aikaa, sillä melkein aina masterointivaiheessa äänisuunnittelija huomaa vielä korjattavaa materiaalisiaan. Stereoraitaa äänitettäessä, on helppo tehdä korjaukset ja muutokset vain pysäyttämällä äänityksen, korjaamalla ja jatkamalla korjatusta kohdasta äänitystä. Kun materiaali on äänitetty on syytä käydä tekemässä katkoksiin tarkasti feidit, jottei pätkimiskohdat napsu. Tämän jälkeen raidalle tehdään ”consolidate”, joka tarkoittaa sitä että ohjelma laskee tästä yhden tiedoston ja liittää saumat yhteen. Tämän jälkeen tiedosto voidaan viedä ulos ohjelmasta, eli exportata.

Normaalisti nopeat tuotannot masteroidaan muotoon, 48 kHz / 16 bit.



(Session kanavat on ohjattu yhdelle stereoraidalle, johon koko session äänimateriaali summataan äänittämällä. Mikäli havaitaan korjattavaa, äänitys keskeytetään ja voidaan jatkaa siitä kohdasta mihin on jääty. Näin säästyy aikaa, kun ei tarvitse aloittaa työtä alusta.)

5 Työskentelymetodit

5.1 Hiirestä kontrolleriin

Työskentely kontrolleripohjaisella työasemalla on helppoa ja kivutonta verrattuna hiirellä työskentelyyn, joka sen sijaan on tarkempaa. Nopeassa tuotannossa ei kuitenkaan ole aikaa jäädä tekemään millintarkkaa säätöä hiirellä vaan toiminta pitää olla ripeää ja nopeasti hallittavaa. Erillinen kontrolleri, joka ohjaa työaseman toimintoja ja sisältää liut, joilla voidaan tehdä säätöjä useiden kanavien tasoihin yhtäaikaaisesti auttavat työskentelyä huomattavasti.

Äänisuunnittelija Jussi Knaapila kertoo itse suosivansa kontrollereita. Hän tykkää miksata puomi- ja nappiraidan suhdetta lennosta kontrolleri liukuja hyväksi käyttäen. Balanssi näiden kahden mikrofoniin väliltä on helpompi löytää luottamalla korvaan tekemällä lennosta ratkaisuja. Mikäli tasoihin ja balansseihin tulee korjattavaa, ne on helppo tehdä uudestaan vain kelaamalla taaksepäin ja säätämällä liut uudelleen lennosta.

Kontrollerin hallitseminen ei välttämättä tule hetkessä. Mikäli on totuttanu itsensä hiiripohjaiseen työskentelyyn, monesti ainoastaan liut on helppo sisäistää heti. Navigointi ja työkalujen säätäminen erilliseltä laitteelta tuntuu aluksi väkinäiseltä, mutta kun siihen tottuu se alkaa pikkuhiljaa tuntua mukavammalta kuin hiirellä puljaaminen. Esimerksi taajuus korjausten teko kontrollerin nappuloita ruuvaamalla tuntuu yllättäen tarkemmalta ja työhön on helpompi keskittyä, kun tuntee fyysisesti nappulan, jota liikuttamalla leikattava taajuusalue säätyy.



Euphonix Mc Control –kontrolleri, jolla voidaan tehdä tasojen säätöä neljän liun avulla sekä ohjelmoida plug-in työkalujen parametrejä ruuvailemalla kontrollerin nuppeja. Laitteessa on myös kosketusnäyttö, johon on ohjelmoitavissa itselleen mieluisat pikavalinnat.
(<http://mos.musicradar.com/images/Future%20Music/Issue%20204/Euphnx/EUPHONIX-Mccontrol6-460-80.jpg>)

5.2 Erilaiset työasemat

Erilaisia työasemia on monia. Näistä suosituimmat tietokonepohjaiset työasemat ovat kuitenkin edelleen Pro Tools ja Logic Pro. Näistäkin näkee yhä edelleen Pro Toolsin säilyttäneen asemansa jälkituotannoista vastaavien suomalaisten äänisuunnittelijoiden keskuudessa. Pro Toolsin etuna monet pitävät sen hyviä editointiominaisuuksia ja sen yleisyyttä, sillä lähes jokaisesta studiosta löytyy Pro Tools. Tämän vuoksi sessiota on helppo jatkaa eri paikoissa ja siirtää sitä eri vastuualueista huolehtiville. Pro Tools kuitenkin vaatii maksullisia lisäyksiä toimiakseen hyvin äänenjälkityön saumattomana työasemana. Se ei tue suoraan leikkaajilta lähes aina tulevaa OMF-tiedostoa. Vaan vaatii erillisen työasemaan asennettavan lisäyksen tukemaan kyseistä formaattia, jotta kääntämiset Pro Tools –sessioiksi onnistuisi. Tarvittava digitranslator maksaa hieman yli 400€ (http://www.thomann.de/fi/digidesign_digitranslator.htm). Lisäksi Pro Tools ei toimi minkä tahansa äänikortin kanssa, vaan vaatii toimiakseen Digidesignin valmistaman äänikortin tai M-Audion -kortin.

Logic Pro tukee suoraan OMF-tiedostoja ilman erillisiä asennuksia tai maksullisia lisukkeita. Logic ei myöskään ole nirso äänikortin suhteen, vaan tukee kaikkea Applen core audio sekä Digidesignin DAE/TDM -rautaa. Käytännössä se hyväksyy kaikki markkinoilla olevat äänikortit. Hyvänä ominaisuutena sitä pystyy käyttämään myös koneen omalla äänikortilla. Tämä tarkoittaa ohjelman toimimista esimerkiksi tien päällä, jossa välttämättä mukana ei ole kuin kannettava tietokone ilman lisälaitteita. Silti sessioiden avaaminen ja työstäminen onnistuu. Logic –ohjelmisto ei kuitenkaan toimi kun Mac-tietokoneissa.

6 Äänisuunnittelijan suhde leikkaajaan

Äänisuunnittelijan tärkein työkaveri on leikkaaja, nopeissa tuotannoissa välillä jopa tärkeämpi kuin ohjaaja. Kommunikaatio ja suhde leikkaajan on syytä olla kunnossa, jotta työ olisi saumatonta, leikkaaja kun yleensä antaa äänisuunnittelijalle tarvittavat materiaalit ja myös ottaa vastaan äänipajasta saapuvan valmiin työn. Tuotantojen alussa olisi aina hyvä pitää palaveri, jossa sovitaan niin kentällä tapahtuvasta äänityksestä ja toiminnasta kuin myös jälkituotannon aikataulu ja työnkulku, eli workflow.

Leikkaajan vastuu nopeassa tuotannossa on moninainen. Leikkaaja tekee myös huomaamattaan äänisuunnittelua, vaikka mukana olisikin erillinen äänisuunnittelija. Äänisuunnittelijan rooli on monesti käsitellä äänimateriaali, editoida, puhdistaa ja miksata. Leikkaaja sen sijaan laittaa ohjaajan kanssa musiikin paikalleen ja luo äänellisen tunnelman leikattuun materiaaliin, johon äänisuunnittelija ei nopeassa aikataulussa yleensä ehdi paneutua. Karjalainen kertoo laittavansa joissain dokumenttiprojekteissa myös ambiensseja paikalleen, jos niitä on käytettävissä.

Tarpeeksi pienissä ja nopeissa projekteissa leikkaaja tekee kuvan lisäksi myös äänityöt. Production Housen leikkaaja Jukka Karjalainen kertoo tekevänsä suurimman osan talon äänitöistä Avid-leikkausohjelmassa kuvaleikkauksen jälkeen. Tämä ei ole alalla lainkaan harvinaista, vaan suuri osa makasiiniohjelmista ja inserteistä kulkevat leikkaajan tekemän äänenkäsittelyn kautta. tuotannoissa.

6.1 Workflow äänisuunnittelijan kanssa

Jukka Karjalainen kertoo, että ennen tuotantoja ja varsinkin uusia sarjoja aloitettaessa on tapana pitää palaveri, jossa ääni-ihmisten kanssa sovitaan käytettävä formaatti, sovitaan miten ja mihin äänitys tapahtuu ja millaista kirjanpitoa käytetään, jos käytetään. Pelisäännöt on hyvä sopia etukäteen, jotta kaikki osaavat toimia saumattomasti ilman tiedonkatkoksia ja väärinymmärryksiä.

6.1.1 Leikkaajalta äänisuunnittelijalle

Karjalainen sanoo, että äänisuunnittelijat monesti pyytävät pitämään kaikki tiedostot mukana aikajanalla loppuun asti, jotta päätös tiedostojen kohtalosta ja mahdollisista

pois pudottamisista jää aina äänisuunnittelijalle. Karjalainen pitääkin kaikki tiedostot mukana sessiossa, josta ainoastaan vaimentaa pätkät, joita ei leikkauksessa tarvita.

Kun Karjalainen on itse tehnyt paljon äänten siistimisiä ja äänitöitä editointi-tyksikössä erillisen äänisuunnittelijan puuttuessa, hän tietää kuinka jotkut leikkaukselliset ratkaisut voivat auttaa äänisuunnittelijaa tekemään omaa hommaansa. Ääni-ihmisiä helpottaa, kun esimerkiksi hengitykset on leikattu kohdalleen, eikä puheita tarvitse enää yrittää tauottaa uudestaan äänieditoinnissa. Tämä tekee yleensä äänisuunnittelijan iloiseksi, kun ei tarvitse rakennella dialogia, riittää kun siistii sen. Karjalainen lisääkin, että äänen huomioiminen ja mielessä pitäminen ei hidasta merkittävästi leikkaajan hommaa, vaan helpottaa huomattavasti äänitöitä.

Tallentimelta tuleet tiedostot pidetään siinä raitajärjestyksessä, missä ne ovat tulleet äänittäjältä. Normaalisti tallentimia käytetään vain draamasarjoissa ja isommissa tuotannoissa.

6.2 Leikkaaja tekee äänityöt

Jukka Karjalainen kertoo, että tyypillisesti heidän tekemissään ohjelmissa erillistä äänisuunnittelijaa ja äänen jälkikäsittelijää käytetään vain isoimmissa draamasarjoissa, joissakin dokumenteissa, lähinnä ohjaajien mieltymysten mukaan sekä esimerkiksi musiikkiohjelmissa, joissa ääni on erittäin tärkeä osa ohjelmaa. Makasiini- ja inserttipätkissä harvoin käytetään erillistä äänen käsittelijää, jolloin leikkaaja huolehtii äänitöistä. Äänittäjiä saattaa sen sijaan olla käytössä myös pienemmissäkin projekteissa, vaikka leikkaaja hoitaisikin myös äänen jälkituotannon.

Karjalaisen oma rutiini on tehdä kuva valmiiksi, jonka jälkeen hän käy vasta äänimateriaalin kimppuun. Kuitenkin kuvaa leikatessa hän huomioi leikkaukset myös äänen kannalta, jottei vaikeita leikkauksia ja paloitteluita tarvitse äänelle tehdä. Hänen käyttämänsä perusasetus editissä on kaksi kuvaraitaa ja kuusi ääniraitaa. Ensimmäisellä raidalla hänellä on pää-ääni, haastattelut ja myös mahdolliset spiikkiäänet. Viimeiset raidat täyttyvät kuvituskuvan ääniraidoista sekä musiikista. Ruutunimaisesti Karjalainen rakentaa sessionsa aina tutulla tavalla, ellei ääniraidat tule tallentimelta. Miksauksen hän tekee tarkkailemalla tasoja erillisestä tasomittarista.

6.3 Yhteenveto

Jukka Karjalainen kertoo, että monesti kun ohjelma on valmis, ohjaajat ovat tyytyväisiä lopputulokseen, ja äänet helposti unohtuvat. Kun ohjaaja ei vaadi erillistä äänisuunnittelijaa, se jää myös yleensä hankkimatta. Osa ohjaajista on kuitenkin ääniorientoituneita ja vaativat kuvauksiin mukaan äänittäjän sekä haluavat panostaa äänien jälkityöstöön, joko erillisen äänitöiden tekijän keinoin tai varaamalla editissä erikseen aikaa äänien jälkisäätöön. Karjalainen pitää selvänä, että ulkopuolella tehdyt äänityöt eroavat aina huomattavasti siitä mitä editin meluisassa ympäristössä ja työkaluilla saadaan aikaan. Resursseja hän haluaisi käyttää enemmän äänenjälkitöille.

7 Case 1: Donnat Duunissa

7.1 Ohjelman sisältö

”Donnat Duunissa” –nimisen realitysarjan pilottijakso kuvattiin syksyllä 2008. Tämä Production Housen tuotanto oli Nelosen tilaama pilotti kertoen erilaisten ammattien kokeilemisesta neljän nuoren kaunottaren voimin. Ohjelman ideana oli laittaa tytöt pareittain työskentelemään yhdeksi päiväksi eri ammattialoille, joista ainakaan toisella työllä ei ollut minkäänlaista kokemusta tai käsitystä.

Pilottijaksossa työpareiksi arvottiin Julia ja Emilia, jotka suuntasivat ensimmäisenä päivänä rakennustyömaalle. Heitä vastassa oli esimies Harri, joka piti tytöille ensimmäisen puhuttelun myöhästymisestä heti alkuun. Tämän jälkeen seurasi hämmenystä ja kummallista työasujen kanssa, kun hienohelma Julia oli saapunut työpaikalle viimeisen päälle tällättynä eikä hänen työasunsa tehnyt juuri poikkeusta pinkkeine kypärineen ja rakennekynsineen. Emilia sen sijaan saapui paikalle omissa haalareissaan ja täynnä ”raksa-asennetta” nauraen Julian turhamaisuuksille.

Tällä välin toinen työpari, Laura ja Emppu olivat saapuneet kauneussalooniin, jossa heidän oli määrä työskennellä. Laura olikin särmästi ajoissa paikalla, mutta Emppua ei kuulunut. Odotuksen jälkeen Emppu kuitenkin ilmaantui paikalle risaisessa ja rockahtavassa ulkoasussaan ja kertoi olleensa ostamassa eväitä työpäivää varten. Laura sai hävetä työkumppaniaan, kun itse pyrki antamaan särmän kuvan ensimmäisenä päivänä.

Tästä tyttöjen työpäivä jatkui erilaisine kompurointeineen ja konflikteineen niin rakennustyömaalla Julian hienostelujen kuin kauneussalongissa Empun asenteen ansiosta. Rakennustyömaalla huomasi selkeästi, että Emilia osaa hommansa ja sopii hyvin rahvaiden miesten seuraan ja rakennustyömaan ilmapiiriin. Kauneussalongissa taas Lauran särmä työskentely sai kiitosta ja huomiota, sillä aikaa kun Emppu kiukutteli työtehtävistä ja asiakkaista.

Lopulta kuitenkin tytöt kokoontuivat samana iltana pohtimaan työpäiväänsä tuttuun kuppilaan, jossa samana aamuna oli valittu työparit ja työt. Tytöt kertoivat työpäivästään toisilleen ja arvostelivat toisiansa työpareina. Kävi myös ilmi, että Laura

ja Emilia olivat selvästi pärjänneet toisia tyttöjä paremmin tehtävissään ja tämän seurauksena seuraavassa työpaikassa oli heidän vuoronsa olla pari.

7.2 Kenttä-äänitys

Donnat duunissa –pilottijaksossa vastasin itse niin kenttä-äänityksestä kuin äänen jälkitöistä. Tämä antoi vapauden valita käytännössä itse käyttämäni äänitysmenetelmän ja vastata koko äänellisestä ilmaisusta, tietenkin ohjaajan kontrollissa. Ääniryhmä koostui kahtena päivänä äänittäjästä ja puomittajasta. Viimeisen päivän työskentelin yksin, jolloin kuvasimme baarissa tyttöjen alku- ja loppukeskustelut. Päädyin käyttämään nelikanavaista kenttätallenninta, josta käytössä oli lähes koko ajan kaikki neljä kanavaa. Tämä siksi, että pääsisimme irti kamerasta, ja ainoastaan puomittaja olisi kiinni johdoilla tallentimessa ja minussa. Langatonta siirtoa ei tässä tapauksessa ollut mahdollista käyttää. Erillinen tallennin myös siksi, että halusin tyttöjen ja tärkeimmän ohjaavan henkilön puheet erillisille raidoilleen parempaa jälkikäsittelymahdollisuutta varten. Tallennus formaatiksi valitsin 48 kHz/24 bit wavin.

Tyttöjen työpaikoilla puomiääni oli tarkoitettu keräämään vierailijoiden ja ohikulkijoiden äänet ja kommentit. Puomin äänitin perinteisesti raidalle yksi. Tämän jälkeen tulivat tytöt radiomikrofoneineen raidoille kaksi ja kolme, viimeinen raita oli varattu tyttöjen ohjaajalle. Viimeisenä kuvauspäivänä baarissa kiinnitin puomin jalustaan ja kytkin sen menemään suoraan kameraan, koska kaikki tytöt oli radiomikitetty ja sen vuoksi myös kaikki neljä kanavaa tallentimesta oli käytössä. Tässä kanavajärjestyksessä yritin pysyä koko tuotannon ajan. Muutin ainoastaan kanavajärjestystä, kun teimme esim. työnantajan haastattelua, jossa käytössä oli vain puomi ja yksi radiomikrofoni. Tämäkin vain siksi että käyttämäni tallennin oli mahdollista ohjelmoida äänittämään aina yhtä, kahta, kolmea, tai neljää raitaa ja vain numerojärjestyksessä kasvaen. Tämän takia puomia raidalta yksi ja työnantajaa raidalta neljä ei voinut äänittää ilman, että olisi äänittänyt neljää kanavaa yhtä aikaa. Jälkeenpäin tämä olisi kuitenkin ollut paras vaihtoehto, vaikka ei tilaa säästävin. Nimittäin nelikanavaisessa tallennuksessa käyttämäni tallennin osaa tehdä ns. ”interleaved” – tiedoston, joka yhdistää kaikki tallennettavat kanavat yhteen ”wav” –tiedostoon, jota on helppo käsitellä editissä ja äänityöasemissa. Kun tämän yhden tiedoston tuo ohjelmiin, useimmat ohjelmat tunnistavat sen heti ja osaavat jakaa eri kanavat oikeille raidoille, joten kanavajärjestys pysyy koko ajan samana kuin mitä kentältä on tullut. Tämä

helpottaa myös äänenjälkityöläisen työtä, kun raidat tulevat ääniedittiin juuri niin kuin äänittäjä on ne tallentanut.

Poiketen nopeasta tuotantotavasta olin myös käynyt erikseen äänittämässä ambiensseja rakennustyömaalta, joita oletin tarvitsevani. Kireän aikataulun ansiosta en ehtinyt tätä asiaa kentällä hoitaa, joten pakkasin stereoparin autoon eräs aikainen aamu ja kävin äänittämässä sirkkeliä ja naulausta, jota myös käytin lopullisessa tuotksessa siirtymäkuvissa, jossa oli vain katkonaista ääntä kameran mikrofoniasta. Todellisuudessa erittäin nopeassa tuotannossa tähän ei luultavasti olisi ollut aikaa, vaan olisi ollut turvauduttava äänikirjastoon tai mentävä kameran tallentamilla antimilla.

Viimeisenä päivänä olin ääniryhmässä itsekseni. Tällöin puomitin ja äänitin itse muutaman ulko kohtauksen ja samalla myös muutamia ambiensseja koko pilotin aloittaviin kuvituskuviin samalla, kun kameramiehet olivat niitä napsimassa. Kuvauspaikkana oli tyttöjen kantakuppila, jossa kiinnitin puomin heidän pöytänsä ylle valostatiivin avulla. Näin pystyin keskittymään nappimikrofonien tarkkailuun, kun erillistä puomimiestä ei ollut. Paikassa oli kohtuullisen suuri taustasurina läheisestä viilennysjärjestelmästä, jota ei ollut mahdollista sammuttaa. Tämän vuoksi nappimikit olivat tärkeä saada hyvin tallennettua.

7.2.1 Äänen ja kuvan synkronointi

Koska käytössäni oli kenttätallennin, joka ei ollut millään tavalla kiinni kamerassa, oli huolehdittava synkronoinnista kuvan kanssa, eli että kuva ja ääni kulkevat koko ajan samaa aikakoodia, jolloin kuva ja ääni on helppo yhdistää editissä jälkituotantovaiheessa aikakoodin perusteella. Aikakoodiksi sovittiin käytettävän kellonaikaa. Äänitallennin sovittiin kellon masteriksi. Tuotannossa oli käytössä kaksi kameraa, jolloin tallenin antaisi kellon molemmille kameroille. Koska kaikki laitteet haluttiin pitää kaapelittomina toisistaan, laitettiin laitteet juoksemaan aikakoodia itsenäisesti. Kytкин tallentimeen pysyvästi lyhyen bnc-kaapelin, jolla kävin tökkimässä kätevästi noin 45 min välein kameroiden aikakoodisisäänmenoon tallentimen master-kellosta laitteille uuden ajan, joka varmisti, että pienet heitot aikakoodissa laitteiden välillä hävisivät taas ja kaikki kellot juoksivat samaa lukua. Toimenpide oli kuitenkin tärkeää suorittaa tarpeeksi usein, sillä eri laitteiden kellojen käynti ei välttämättä ole

tismalleen sama. Vaikka valmistaja voisi ilmoittaa kellojen heiton todella pieneksi, on silti otettava huomioon, että pienet erot eri laitteissa kertautuvat helposti ja siksi on syytä pelata varman päälle.

Leikkaajan toive oli, että aina kun master-kamerassa vaihtuu kasetti, vaihtuu tallentimessa myös nauhanumeron mukaisesti kansio. Kun äänet on numeroitu nauhojen mukaan kansioihin, on ne helpompi löytää ja synkronoida editissä. Tämän takia kommunikointi kuvaussihteerin kanssa oli tärkeää, jotta nauhanvaihdosta tiedoitettiin ja samalla myös äänikansio vaihtui.

7.2.2 Yhteenveto

Äänen tallennus kentällä sujui kohtuullisen hyvin, toki kokemuksen puute nopeisiin tilanteisiin ja ennalta-arvaamattomiin tilanteisiin puuttui. Aluksi jännitinkin, miltä materiaali lopulta tulee kuulostamaan ja millainen painajainen jälkitöissä on luvassa. Onneksi materiaali oli onnistunut hyvin ja ongelmia sen suhteen ei juurikaan ollut. Leikkaamosta kuitenkin kuului, että alkupään nauhoissa oli ollut synkronointiongelmia, jotka oli jouduttu synkkaamaan käsin. Nopeissa tuotannossa tällaiset pienet viivästykset voivat olla kohtalokkaita, tai pahimmillaan syövät aikaa viimeisestä työvaiheesta, eli äänen työstöstä.

7.3 Jälkituotanto

Äänen jälkituotanto pääsi vauhtiin, kun leikkaaja ja ohjaaja olivat viimein tyytyväisiä tulokseen ja kuva saatiin lukittua. Koska kyseessä oli pilottijakso, jälkituotantoon oli varattu useampi viikko aikaa. Leikkauksen jälkeen äänen jälkityöstöön jäi aikaa noin reilu viikko. Tuo aika tuntui sillon 28 minuuttiselle pilotille lyhyeltä ajalta. Virallisesti palkallista aikaa käytössä oli vain kaksi päivää, mutta pilotti tuli ajaa nauhalle vasta noin reilun viikon päästä leikkauksen lukitsemisesta, eli äänitöiden alkamisesta. Tämän vuoksi käytettävää aikaa oli todellisuudessa enemmän ja sitä kuluikin laskennallisesti noin kahdeksan työpäivää. Tähän ei oikeassa nopeassa tuotannossa olisi aikaa eikä varaa. Tällä kertaa kuitenkin aika meni oman harrastuneisuuden ja työn laadun takaamisen piikkiin. Kuitenkin tämäkin aika tuntui vielä riittämättömältä.

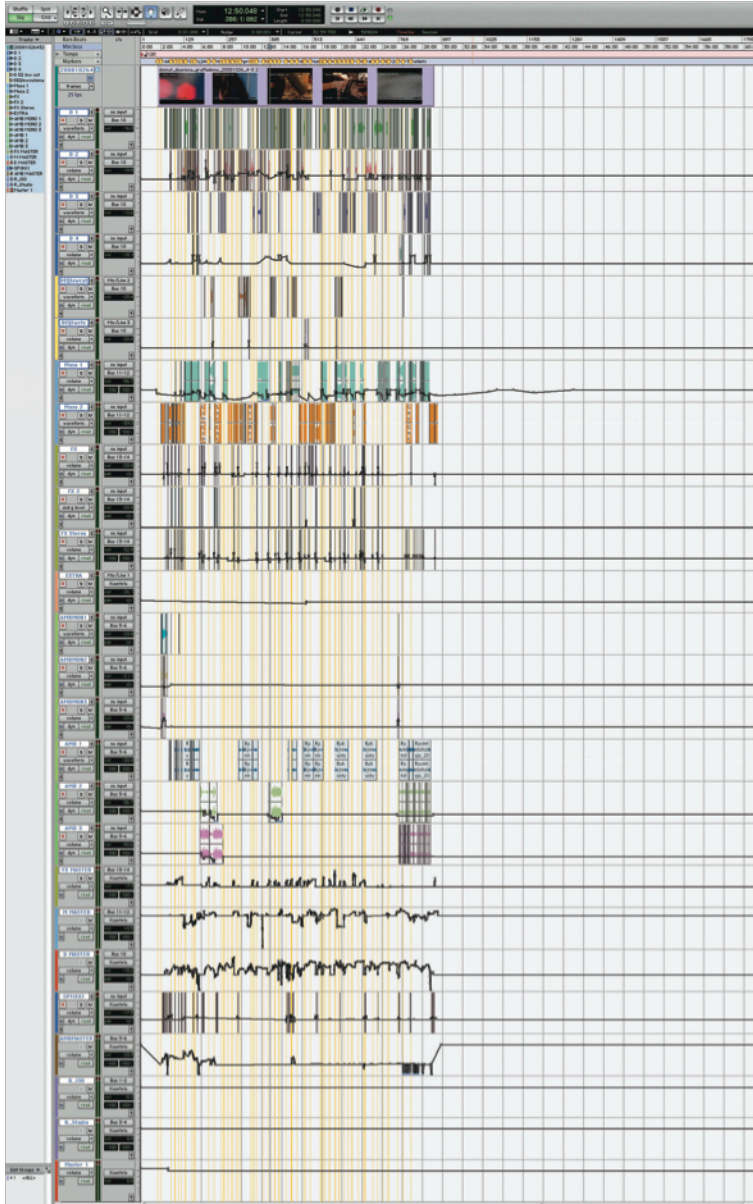
7.3.1 Editistä äänityöasemaan

Leikkaajalta sain omf-tiedoston muistitikulla haettuna, joka tiedostona sisältää kaiken äänimateriaalin, mikä näkyy editointiohjelmassa aikajanalla. Tämä omf-tiedosto pitää kuitenkin vielä muuntaa äänityöohjelmille sopivaksi. Donnat Duunissa, kuten kaikki muutkin tässä esittelemäni caset, on tehty omassa kotistudiossani Pro Tools LE – työympäristössä. Joten omf-tiedosto kääntyi Pro Tools -sessioksi, johon lisäsin vielä leikkaajalta saadun kuvan. Kun omf-tiedosto oli käännetty sessioksi ja oli valmis työstettäväksi, tallensin sen erikseen omf-sessio-nimellä, joka pysyy perustana ja pohjana siihen, millaisena äänet ovat editistä tulleet. Tästä sessiosta tallensin vielä uuden session, jota alkaisin työstämään. Tämän session nimesin muotoon ”Donnat_Duunissa_Edit_päivämäärä.ptf”. Tämän nimeämisen tein jokaisena päivänä, jolloin pystyin palaamaan tarvittaessa edellisen päivän sessioon, mikäli tarvetta. Yhden tai kahden päivän jälkityöstössä tällä nimeämisellä ei niin suurta merkitystä ole, kun päivä ei kerkeä monesti vaihtumaan. Halutessaan nimeämisen olisi voinut tehdä myös esimerkiksi kellonaikaan pohjautuen, jos työstö olisi kestänyt vaikka päivän. Yleensä tämä on kuitenkin lyhyellä ajalla turhaa, eikä turhiin työvaiheisiin ole aikaa käytettävissä.

7.3.2 Raitoihin jakaminen

Kun sessio oli rakennettu ja tallennettu työstöä varten, oli aika laittaa raitajärjestys kohdalleen. Raitamäärän yritin pitää mahdollisimman pienenä, mutta silti niitä alkoi helposti kertymään, kun tallentimeltakin tuli lähes aina neljä dialogiraitaa. Ensimmäisenä stereoraitana pidin kuvan mukana tuleen apuäänen, josta pystyi tarkistamaan, jos dialogista oli haluttu jättää jo editoinnissa jotain pois. Seuraavana sessiossa oli kaksi puomiraitaa, koska osa puomimateriaalista meni lomittain ja päällekkäin. Puomiraitojen jälkeen tuli tyttöjen nappimikrofoneille omat raidat nimillä varustettuna ja tämän jälkeen oma speak-raita spiikkerille. Dialogi-raitojen jälkeen vuorossa olivat ohjelman kannalta isossa osassa olevat musiikkiraidat, joita oli kolme ja musiikin lisäksi tehosteraidat, joita kertyi kaksi kappaletta sekä kuusi ambienssiraitaa, joista seitsemäs raita oli näiden raitojen master-raita. Kaikuraitoja oli kolme, joilla lähinnä rakennettiin erikoistilanteita dialogiin ja tehosteisiin sekä yksi master-kanava koko sessiolle. Vaikka raidat olivat siirtyneet tallentimelta edittiin pääsosan interleaved-

muodossa, eli yhtenä könttänä, oli raidat silti käytävä täysin läpi, missä mikin on. Puomiraita oli eksynyt monesti väärälle raidalle. Lisäksi tyttöjen repliikit oli syytä laittaa omille heidän nimillään varustetuille raidoille.



Sessiossa oli huomattava määrä raitoja. Tämän takia session työstettävyys kärsi ja työssä alkoi olla liikaa elementtejä hallittavaksi nopean tuotannon työksi.

7.3.3 Editointi

Kun raidat oli nimetty ja kohdallaan, taktiikkani oli tehdä editointi ja kaikki osaset paikalleen, jonka jälkeen vasta viimeisenä miksaus. Poistin suurimman osan jo editissa tehdyistä fadeista ja aloitin editoinin puhtaalta pohjalta. Tiedostojen jakaminen oikeille raidoille oli editoinnin kanssa ehdottomasti työläin osa koko prosessia. Yhteensä tähän

palasten paikoilleen laittamiseen ja viilaamisen kului laskennallisesti yli kuusi työpäivää. Tämä sisältää ohjaajan kanssa tehdyt viilaukset ja muutokset. Editointi alkoi dialogista, jonka laitoin ensimmäisenä kuntoon. Tämän jälkeen kävin läpi musiikin ja tehosteet.

7.3.4 Spiikit ja jälkiäänitys

Spiikit oli äänitetty valmiiksi firmassa, joka tekee spiikkejä mittatilaustyönä ja lähettää valmiit tuotokset mp3-muodossa tuontantoyhtiöön. Spiikit oli laitettu valmiiksi paikalleen ja ne tuntuivat myös suhteellisen käsitellyiltä. Nopeissa tuotannoissa harvemmin turvaudutaan jälkiäänitykseen, mutta tässä tapauksessa ohjaaja halusi äänittää kolme repliikkiä jälkeinpäin, joita kentällä ei ollut lausuttu ollenkaan. Toinen oli Emilian huutaminen rakennuskohteen sisältä ulos menneelle Julialle ja toinen sen sijaan ohjaajan itsensä lausumat koomiset tuhahtukset nuoren raksapojan suusta, kun Emilia kurottautuu ottamaan tavaroitaan pukuhuoneessa, raksapojan jäädessä Emilian rintavarustuksen alle. Viimeinen jälkiäänitetty ääni oli kauneushoitolassa kuultu asiakkaan ajatusääni.

7.3.5 Musiikki

Donnat Duunissa –pilotissa musiikilla oli erittäin suuri merkitys ohjelman rytmin kannalta. Ohjaaja halusi käyttää musiikkia todella paljon, eikä sille ollut asetettu mitään rajoituksia. Aluksi kiirehdin kirjastoon pitkän listan kanssa haalimaan musiikista cd-tasoisia versioita, mutta kaikkia haluttuja oli mahdoton löytää pienessä ajassa, joten luovutin ja päätin mennä mp3-versioilla, jotka ohjaaja oli minulle toimittanut. Musiikista osa oli paikallaan jo editointivaiheessa, mikäli rytmi oli ollut tärkeää saada myös leikkaukseen mukaan. Paljon musiikkia lisättiin myös äänitöissä.

7.3.6 Tehosteet

Grafiikat pilottiin valmistuivat äänentekovaiheessa. Ja sitä mukaan kun ohjaaja toi minulle uusia kuvaversioita uudella grafiikalla, sitä mukaan niitä pystyttiin tukemaan äänellä. Grafiikkaa oli mukana alkuteksteissä, väligrafiikat ohjelman puolella välissä mahdolliselle mainoskatkolle, sekä esittelygrafiikoita pilotissa esiintyville hahmoille ja vierailijoille. Lisäksi mukana oli muutamia hassuttelutekstejä kuvan päällä, joita

yritettiin tukea äänellä. Tehosteet olivat lähinnä tehostekirjastosta rakennettuja ääniä. Alkutunnuksen tussilla piirretty teksti oli itse äänitetty, koska se oli nopeampi äänittää kuin rakentaa kirjaston materiaaleista.

7.3.7 Ambienssit

Pilotin ääniraidasta yritettiin saada mahdollisimaan täyteläinen, joten erilaisia ambiensseja oli käytössä paljonkin varsinkin siirtymäkuvisa ja baarikohtauksissa. Nämä tilat, ambienssit ja baarihälyt olivat pääosin itse äänitettyjä raitoja, joita oli laitettu kerroksittain tukemaan tiettyä tilan tuntua esimerkiksi juuri alku- ja loppukohtauksissa, joissa tytöt ovat kantapaikassaan jutustelemassa.

7.3.8 Miksaaminen

Pilotin miksaaminen käynnistyi varsinaisesti vasta, kun kaikki osaset olivat paikallaan ja editoitu. Jonkin verran materiaalin tasoja oli laitettu kohdalleen jo editointivaiheessa. Kaikiin kuuteen dialogiraitaan laitoin equalisaattorin leikkaamaan turhia alapään taajuuksia. Äänitysvaiheessa mitään leikkauksia ei kentällä ollut tehty. Jokaiselle tytölle oli helppo etsiä hyvä yleispätevä equalisaattori, koska jokaisen tytön radiomikrofonit oli laitettu tyttöjen omille raidoille. Puomille etsin sopivan perustaajuuskorjauksen. Myös ambienssit ja jälkiäänitetyt materiaalit saivat taajuuskorjaimen kanavaansa. Lisäksi korjailin joitain tehostekaikuja. Spiikistä poistin ainoastaan turhan alapäähuminan.

Kun sopivat leikkaukset ja korostukset oli tehty, laitoin jokaiselle dialogiraidalle oman kompressorinsa kaventamaan dialogin dynamiikkaa. Dynamiikkaprosessoinnin sai myös jälkiäänitetyt huudahdukset ja tuahahdukset. Spiikkiraidalle ei tarvinnut dynamiikkaprosessointia tehdä, sillä se oli jo valmiiksi käsitelty tullessaan äänityöasemaan. Master-kanavaan olin asettanut master-limiterin, joka leikkasi turhia piikkejä ja transientteja pois. Limitterin jälkeen master-kanavassa oli plug-in-tasomittari, jonka mukaan säädin dialogin, musiikin ja muiden äänten tasot kohdalleen.

Kun kaikki prosessoinnit kanavakohtaisesti oli asetettu, alkoi tasojen miksaaminen. Käytössäni ei ollut minkäänlaista kontrolleria, vaan volume-käyrien piirtely täytyi tehdä hiirellä. Tämän vuoksi työ etenikin hyvin hitaasti ja vaivalloisesti. Ryhmitin

dialogiraidat menemään yhteen bus-kanavaan, jotta pystyin kontrolloimaan yhdellä faderilla koko dialogia. Tähän bus-kanavaan lisäsin vielä pienen taajuuskorjauksen sekä kompressorin kaventamaan dynamiikkaa ja tekemään puheesta entistä tasaisemman ja selkeemmän, televisiolle sopivamman. Myös baarihälyambienssit ja rekennustyömaan hälinät olivat reititetty omaan bus-kanavaansa, jotta ambiensseja voitiin nostaa vain yhden liu'un takaa. Jouduin tekemään jonkin verran dialogiraidoille raitakohtaisia volume-käyrän muutoksia, mutta kun kaikki oli saatu tasoiteltua, oli mahdollista miksata mittaria apuna käyttäen hiiri pelkästään master-dialogiraidan liu'ulla.

Koska miksaus oli hiiren ja suuren kanavamäärän ansiosta suhteellisen hidasta ja työlästä, sain sovittuun määräaikaan mennessä valmiiksi version, joka oli mielestäni vasta esimiksattu. Aikataulusyistä tämän piti riittää. Tuo jäi kuitenkin harmittamaan ja pääsin miksaamaan tuttuni studiolle pätkästä paremman version työryhmäkopiota varten. Tällä kertaa olin reitittänyt dialogin, musiikin, ambienssit ja tehosteet omiin master-kanaviinsa. Lisäksi samalla näkymällä kontrollerin fadereissa oli spiikkiraita. Kun kaikki raidat olivat kerralla näkyvissä ja automaatio kutakin raitaa kohden päällä, oli miksaaminen huomattavasti helpompaa kuin hiirellä volume-lankojen virittely.

Masterointi tapahtui bouncaamalla pätkä stereoraidaksi ja muuntamalla 48 kHz/24 bit wavi muotoon 48 kHz/16 bit. Jälkeenpäin ajatellen masterin äänittäminen raidalle olisi ollut perustellumpaa ja järkevää näin pitkässä pätkässä. Tässäkin jouduin muutaman kerran keskeyttämään bouncen, korjaamaan virheen ja bouncaamaan uudelleen.

Äänittämisessä olisi säästänyt juuri tuon verran aikaa, äänityksen kun voi keskeyttää, korjata ja jatkaa äänittämistä. Master-kanavassa käytin vain yhtä masterlimitteriä.



Kuva miksaus vaiheesta kertoo, ettei kanavissa ollut käytössä mitään erikoista taajuuskorjainten, kompressoreiden ja kaikulähtöjen lisäksi.

7.4 Yhteenveto

Donnat Duunissa oli ensimmäinen kosketukseni nopeaan tuotantoon. Jälkeen päin mietittynä äänitöihin oli varattu niin runsaasti aikaa, ettei toteutustapaa voida kovin nopeana pitää. Virallisesti työhön oli kuitenkin käytössä vain kaksi työpäivää, joka on normaali aikamäärä tai jopa suhteellisen paljon aikaa puolen tunnin pilottijaksolle. Aika ei kuitenkaan itselleni meinanut riittää, jonka jälkeen tulikin tarve kehittää parempia ja nopeampia työtapoja tehdä jälkitöitä tv-ohjelmiin. Huomattavana puutteena pidin erillisen kontrollerin puutteen ja hiirellä työskentelyn hitauden ja pikkutarkkuuden. Kun miksasın sarjaa vielä uudestaan oman mielenrauhani ja työryhmä-dvd:tä varten, huomasin kuinka käsin fadereilla työskentely antaa myös inhimillisemmän kuuloksen lopputuloksen. Tämä miellyttää kummasti ihmiskorvaa enemmän kuin liian tarkat hiirellä tehdyt ratkaisut. Monesti kuitenkin riittää kun sormet ovat liu'uilla ja silmä tarkkailee kuvaa. Tiedostoja ja volumekäppyröitä ei tarvitse eikä mielestäni saisi jäädä liikaa tuijottamaan.

Tämä oli siitä harvinainen työ, että aikaa käytettiin vielä äänentyöstövaiheessakin sopivien musiikkien löytämiseen. Normaalisti suurin osa musiikeista on jo paikallaan editointivaiheessa. Tässä tapauksessa tunnelmaa kuitenkin vielä haettiin ja päädyttiin nauhoittamaan ylimääräisiä repliikkejäkin. Tähän harvoin on kuitenkaan aikaa.

Halusimme lopputuloksesta mahdollisimman näyttävän ja laadukkaan, joten kaikki aika mitä oli mahdollista käyttää, käytettiin. Pilotissa myös kokeiltiin taiteellisia ratkaisuja ja

mielestäni tässä onnistuttiin myös tekemään äänisuunnittelua sanan varsinaisessa merkityksessä pelkän editoinnin ja puhdistamisen lisäksi. Tästä kertoo esimerkiksi kohtaus, jossa Laura on laittanut asiakkaalle savipakkaksen ja tulee tarkistamaan asiakkaan vointia. Ohjaaja halusi tehdä kohtauksesta eroottisävyisen, johon katsoja johdatetaan musiikilla, joka pikkuhiljaa feidautuu pois ja Lauran puheen höpinä alkaa kertautumaan ja tätä puheripulia tehostetaan kaiulla, joka johtaa katsojan asiakkaan jälkikäteen lavastettuun ajatusääneen.

Pilotti oli kuitenkin hyvin merkityksellinen kertomaan realiteetteja työskentelyn vaativuudesta. Tämä olikin erittäin hyvä ensimmäinen varsinainen projekti päästä käsiksi äänen jälkitöiden ongelmiin nopeissa tuotannoissa.

8 Case 2: Juutalainen Uusi Vuosi

8.1 Ohjelman sisältö

Juutalainen Uusi Vuosi on sketsisarjan pilottijakso, joka kuvattiin alkukeväästä 2009 Tampereella. Idea pilottiin syntyi käsikirjoittajien lähetettyä tuotantoyhtiöön sketsejään ja tuottajan kiinnostuttua niistä. Tästä alettiin suunnittelemaan pilottijaksoa ja kokoamaan työryhmää. Pilotti toteutettiin kouluprojektina ja oli ensimmäinen projekti, jossa olin jo alusta asti tiedostanut nopean tuotannon periaatteet ja aioin siinä myös aikataulullisesti pysyä.

Pilotin tilaaja ja tuotannosta kiinnostunut tuotantoyhtiö oli valinnut käsikirjoittajien lähettämistä käsikirjoituksista neljä sketsiä, joista yksi vaihdettiin esituontantona tehdessä ohjaajien toimesta epäselvyyden, logistisen haastavuuden ja maskeerauksen takia toiseen. Tuotannossa oli mukana kaksi ohjaajaa, jotka ohjasivat kukin kaksi sketsiä. Käsikirjoittajat ja ohjaajat näyttelivät myös itse.

Koko pilottijakso alkaa ”Armand Gerlub” –hahmon soitolla ”ohjelmaan”, jota tukee aluksi musta ruutu, joka vaihtuu videon kelauskuvaan, jossa vilahtaa pilotin sketsit läpi. Armand sekoilee ja soittelee läpi sarjan ruutuun ja vaatii ohjelman lopettamista sekä arvostelee rankalla kädellä sketsejä.

Ensimmäinen sketsi ”Kohtalon ivaa” on myös koko jakson ajan kehittyvä ja jatkuva tarina Niemisestä, joka saa kuulla ettei hän sairastakaan syöpää, mutta ensimmäisessä kohtauksessa hän jää bussin alle heti lääkärinsä soitettuaan hänelle hyvät uutiset. Tästä leikataan suoraan toiseen sketsiin ”Ikkunakeskustelua”, jossa isä ja poika keskustelevat isän ikkunanvaihtoprojektista. Isä on vaihtanut koko asuntoon ikkunat useaan kertaan, mutta on edelleen masentunut, kun tämä ei ole auttanut hänen näkemiseensä ulos. Poika kuitenkin palauttaa isän maan pinnalle huomauttaessaan, tällä olevan särö linssissä. Isä tajuaa tilanteen ja katsoo poikaansa hölmistyneenä. Tästä kuva leikkautuu suoraan Niemiseen, joka makaa maassa ja huutaa vaimonsa nimeä ja ettei hän olekaan syöpäsairas. Niemisen kohtalo ei kuitenkaan ole kovin ruusuinen, sillä samassa pyörä ajaa hänen päälleen.

”Nudistit strippibaarissa” tekee oivasti pilaa nudistien illan vietosta strippibaarissa, jossa riisuutuvien naisten sijasta pöydällä tanssii nainen, joka pukee leninkiä päällensä

hitaasti poikien kannustaessa tuopit kädessä. Kyse on nudistikerhon 50-vuotisjuhlallisuuksista ja illanvietosta. Arman soittaa ruutuun taas ja arvostelee raivoisasti edellistä sketsiä ja vaatii ohjelman lopettamista. Ohjelma ei kuitenkaan lopu, vaan jälleen kuvassa on Nieminen, joka selvisi bussista ja pyörästä. Tällä kertaa hänet ylittää henkilöauto.

Ohjelma jatkuu sketsillä ”Mafiat keskustele”. Mafiapomo istuu tyynesti mukavalla tuolillaan luottomiehet vierellään ja keskustele vastapäätä istuvan pukumiehen kanssa. Miehet puhuvat homman tyrimisestä ja tilanne muuttuu koko ajan entistä tukalammaksi. Pian pukumies huutaa huojentuneena ”tyrimään sen”, johon mafiapomo vastaa huokaisten. Pomon avustajista toinen huutaa ”aika”. Miehet pelaavat Aliasta. Armand Gerlub ei jätä katsojia vieläkään rauhaan, vaan soittaa jälleen ruutuun. Hän arvostelee suorasanaisesti sketsejä, joita ei hänen mielestään voi edes sketseinä pitää. Armand käskee viimeisen kerran: ”Lopettakaa!”

8.2 Kenttä-äänitys

Koska pilotti toteutettiin kouluprojektina ja omakustanteisena, siinä ei varsinaista budjettia ollut ja tämän vuoksi työryhmä pyrittiin pitämään mahdollisimman pienenä ja tuotanto pienessä mittakaavassa. Tämä tarkoitti äänen osalta sitä, että olin yksin ääniryhmässä ja hoidin niin puomituksen kuin äänityksenkin. Tallennusmenetelmäksi olin valinnut nelikanavaisen kenttätallentimen, jotta en olisi kamerassa johdoilla kiinni ja saisin jokaisen kanavan omalle raidalleen. Tarkoituksena oli äänittää kaksi sketsiä tallentimelle ja vaihtaa viimeisiin kahteen sketsiin kenttämikseriin ja miksata äänet suoraan kahteen kanavaan. Tämä jäi kuitenkin haaveksi, sillä siirtymiset ja aikataulut olivat suhteellisen tiukat ja kun en ehtinyt testata järjestelmää etukäteen, päätin äänittää kaiken materiaalin tallentimelle, sen helppouden takia. Tallennus formaatiksi muodostui 48 kHz/24 bit wavi.

Kanavajärjestyksenä pidin tavanomaisen, eli puomi raidalle yksi ja radiomikrofonit tärkeiden mukaan kanaville kaksi, kolme ja neljä. Kolmea radiomikrofonia käytin vain yhdessä sketsissä, muissa pärjäsin mainiosti kahdella radiolla ja yhdellä puomilla.

Koska hoidin äänityksen yksin, vaikeutti se varsinaista äänittämistä, koska jouduin keskittymään kahteen asiaan yhtä aikaa. Tämän vuoksi raidoille oli jätettävä tarpeeksi pelivaraa äänentasojen kanssa, jotta vältettäisiin säröytyminen. Puomin varresta

nopeisiin huutoihin ja suureen dynamiikkaan vastaaminen on huomattavan vaikeaa. Vaikkakin tilanteet etenivät suurin piirtein käsikirjoituksen mukaan, olisi erillinen puomittaja ollut tarpeellinen.

Suurin osa sketseistä oli suhteellisen samantyyllisiä tilanteita äänittää, pois lukien sketsi nudisteista. Tämän kohdalla äänitin kentällä stereoparilla ihmisten hihhulointia, huutelua, tuoppien kolistelua ja joukkohuutelua pukevalle rouvalle. Tämä osoittautui hyväksi jälkitöissä. Näistä jälkeenpäin äänitetyistä stereopohjista sai hyvää käyttöäntä lopulliseen pätkään.

8.2.1 Jälkiäänitys

Varsinaista jälkiäänitystä pätkä ei kaivannut. Armand Gerlubin ja lääkärin puhelinkeskustelut kuitenkin äänitettiin kuvausten jälkeen toisen ohjaajan kotistudiossa. Ohjaaja ääninäytteli samalla hahmot.

8.2.2 Äänen ja kuvan synkronointi

Koska tuotannossa käytettiin erillistä tallenninta, oli huolehdittava kuvan ja äänen synkronoinnista. Tällä kertaa, kun tuotanto toteutettiin kevyellä kalustolla formaattina MiniDV, ei synkronisointia voinut toteuttaa aikakoodiin perustuen. Tämän vuoksi käytössä oli perinteinen klaffi, jolla kuva ja ääni ennen kohtausta synkronoitiin. Tämä on hyvin varma ja käytössä oleva tapa toimia, mutta nopeaa tuotantoa ajatellen se voi hidastaa jälkitöitä editissä. Editoidaan tulee synkronoida ääni ja kuva manuaalisesti, mikä vie enemmän aikaa kuin aikakoodiin perustuva automaattinen synkronisointi.

8.2.3 Yhteenveto

Vaikka vastasin itse puomituksesta ja äänittämisestä, kaikki sujui, kuten oli suunniteltu. Tuotanto haluttiin pitää pienenä ja sen ehdoilla elettiin. Harmittamaan jäi, etten ehtinyt kokeilla äänen tallentamista suoraan kameraan, vaikka näin olin suunnitellut. Kentällä tuo ei tuntunut silloin mahdolliselta, samalla kun oli itse puomin varressa. Tämä on kuitenkin arkipäivää nopeissa tuotannoissa. Lopulta kuitenkin sain ääniteltyä varsin käyttökelpoiset äänet jälkiöihin.

8.3 Jälkituotanto

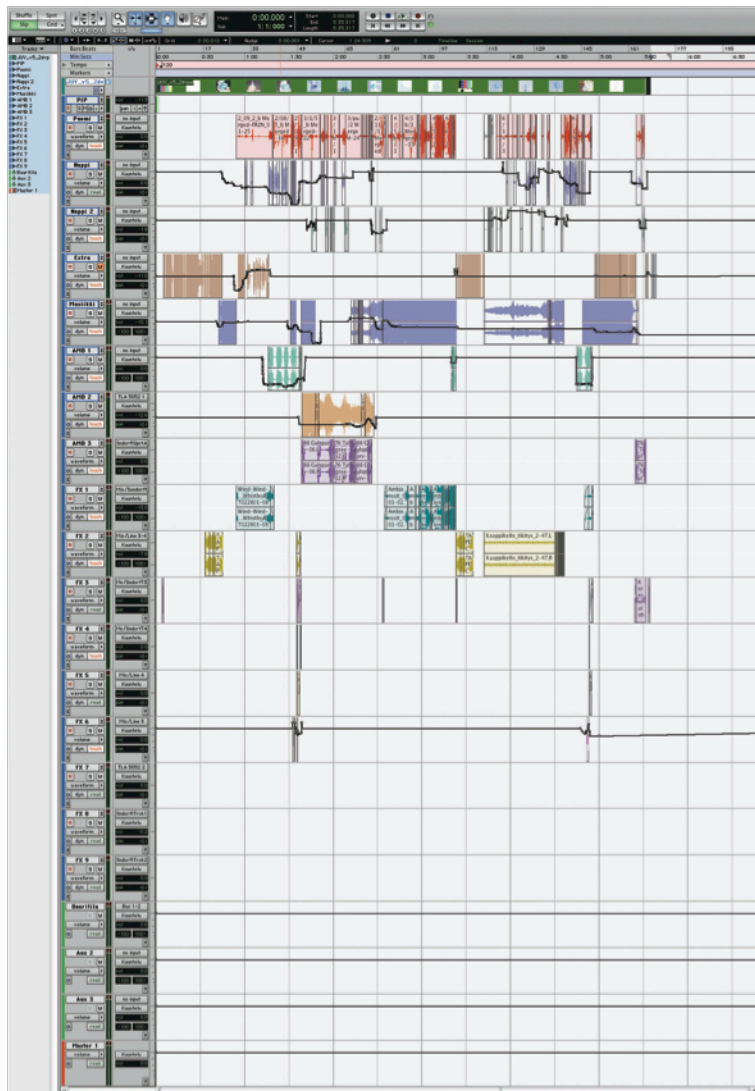
Juutalainen Uusi Vuosi -pilotin tuotanto eteni yllättävän nopeasti, sillä leikkaaja ohjaajan kera olivat saaneet kuvan valmiiksi noin viikossa. Tämän jälkeen käynnistyikin äänen jälkityöt, joihin olin varannut maksimissaan kaksi päivää aikaa, nopean tuotantotavan huomioiden. Tämä oli ensimmäinen projektini, jossa tietoisesti päätin kokeilla ja noudattaa nopean tavan käytänteitä. Tämän olin tehnyt myös selväksi tuotantotiimille jo alusta pitäen, ohjaajat osasivat siis varautua siihen, ettei aikaa hiomiseen ollut viikkoja. Tilannetta nopeutti myös se, että tuotantoyhtiö odotti saavansa mahdollisimman nopeasti tuotoksemme.

8.3.1 Editistä äänityöasemaan

Leikkaajalle toimitin koulun tiedostoserverille äänimateriaalin tallentimesta ennen leikkauksen aloittamista. Olin äänittänyt materiaalin interleaved-muotoon, joten raidat oli helppo siirtää yhdellä tiedostolla leikkausohjelmaan synkronisoitavaksi. Koska näin oli tehty, raitajärjestys kenttätallentimesta säilyi aina äänityöasemaan saakka. Näin hommaa oli helppo ja selkeä aloittaa Pro Toolsissa. Leikkaaja toimitti minulle myös kuvan pätkästä, ja äänityöt pääsivät alkamaan.

8.3.2 Raitoihin jakaminen

Raitamäärän yritin tällä kertaa pitää mahdollisimman vähäisenä ja selkeänä. Koska raitajärjestys oli säilynyt kohdallaan, ei ollut ongelmia nimetä ylimmäksi raidaksi oman pip-raidan jälkeen puomiraita. Omalle pip-raidalleen nostin ensimmäisenä testiäänän sekä äänen ja kuvan synkronointiin tarkoitetun pip-äänän. Tämä siksi, ettei dynamiikka ja tajuussäädöt muuta testisignaaleita. Seuraavaksi nimesin kaksi nappiraitaa sekä ekstraraidan, jolle oli tarkoitus tehdä puhelineefekti, jota tarvittiin useammassa kohtauksessa. Tämän jälkeen yksi musiikkiraita, kolme ambienssiraitaa ja kuusi efektiraitaa päällekkäisten tehosteiden takia.



Juutalaisen Uuden Vuoden session aikajana on lyhyt. Raitoja on kertynyt lähinnä tehostepuolelle.

8.3.3 Editointi ja miksaaminen

Editointi ja miksaaminen menivät tämän projektin osalta käsikädessä. Olin saanut hyviä vinkkejä ja tietoja ääntenjälkitöitä tekevilta ammattilaisilta ja ajattelin kokeilla tyylää, jossa jo editoidessa tehdään miksausta samanaikaisesti. Tällä kertaa olin päättänyt jättää hiiren käytön mahdollisimman vähäiseksi ja kokeilla sekä harjoitella kontrollerin käyttämistä pääasiallisena tasojen muokkaajana ja käyttöliittymänä sessioon. Käytössäni oli neljä faderinen kontrolleri, jossa oli myös mahdollisuus ohjelmoida kosketusnäytöltä erilaisia toimenpiteitä, kuten feidejä ja kätevästi rullaa pyörittämällä pidentää ja lyhentää tiedostopätkiä.

Dialogiraidoille etsin sopivat säädöt taajuuskorjaimesta, jonka jälkeen laitoin dynamiikan hallintaan kompressorilla ja limitterillä. Osalle ambiensseista ja tehosteista laitoin myös alapääleikkurin ja yhteen tehosteraitaan myös tarvittavan kompressorin.

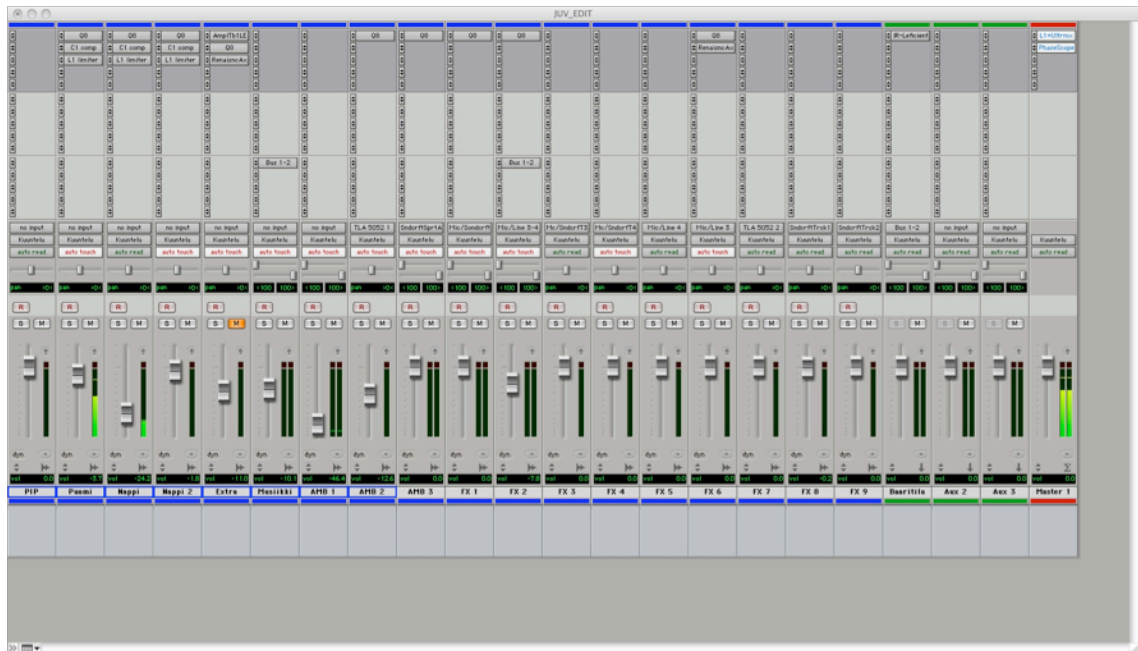
Aloin edetä sessiota alusta alkaen siivoten, editoiden ja miksaten jo alustavasti sketsi sketsiltä. Aluksi oli aina puhdistettava sketsi turhista äänitiedostoista ja valikoitava vain tarvittavat jäämään raidoille. Näin raitamäärä myös pysyi kohtuullisena. Tämän putsauksen jälkeen siistin ja lisäsin sopivat feidaukset äänipätkiin. Samalla kun pala palaselta rakensin työtä aikajanalla eteenpäin, kävin editoidun pätkän raidat kontrollerin avustuksella läpi faderi kerrallaan. Tasomittarin pidin master-kanavassa koko ajan näkyvissä ja sitä tarkkailemalla säädin tasot alustavasti kohdalleen. Näin etenin koko pätkän läpi sketsi sketsiltä.

Armand Gerlub -hahmon soittelu, sekä ”Kohtalon ivaa” –sketsin puhelimesta olevan lääkärin ääni oli saatava efektoitua puhelimen kuuloiseksi. Tätä varten tein oman kanavan ja hai sopivan soundin taajuuskorjaimen ja kitaravahvistinta mallintavan pluginin avulla. Mielestäni tämä onnistui hyvin ja samat säädöt ja efektit sopivat molempiin kohtauksiin mainiosti.

Kaiuilla leikin yhden kohtauksen tiimoilta, jossa nudistit olivat tulleet viettämään iltaa baariin. Tällä yritin saada musiikkia istumaan äänityksissä äänitettyihin baarihuuteluihin, tuopin kolautuksiin ja yleiseen ääntelyyn.

Masterointi tapahtui ”bouncaamalla” tiedosto Pro Toolsista. Varsinaista masterointia en tehnyt, vaan olin asettanut master-kanavaan limitterin joka, tasoitti huippuja.

Lopputuoteesta tuli stereotiedosto, näytteenottotaajuutena 48 kHz ja bittisyvyytenä 16. Pätkä oli sen verran lyhyt, ettei ollut juuri väliä äänittääkö vai bouncaako masterin.



Miksattavien kanavien automaatiotallennus oli päällä punaista hehkuvilla kanavilla. Näiden kanavien automaatiota esimerkiksi äänentason suhteen voitiin säätää kontrollerilla.

8.4 Yhteenveto

Vaikka pilotti oli noin viiden ja puolen minuutin mittainen, sitä voitaneen rinnastaa kahden mainoksen työmäärään. Kyseessä oli kuitenkin näytelty sketsisarja, jossa äänisuunnittelullakin oli jalansijaa normaalin siivoamisen ja editoinnin lisäksi. Aikaa pilotin äänitöihin kului noin 1,4 työpäivää, mikä on mielestäni tavoitteiden mukainen aika suhteessa sisältöön. Luulen, että suuremmalla kokemuksessa työ olisi taittunut myös yhdessä päivässä, mutta omat työskentelytapani ja projektin hallinta erosivat mielestäni suuresti ensimmäisen pilotin suhteen, jossa meni selvästi enemmän aikaa kuin nopeassa tuotannossa olisi varaa käyttää.

Käytössäni oli tällä kertaa kontrolleri, jonka käyttöä vasta harjoittelin, eikä ollut vielä niin nopeaa kuin pienellä totuttautumisella ja harjoittelulla voisi olla. Olinkin päättänyt jakson äänitöiden alussa käyttää ja harjoitella laitetta niin, että käyttäisin mahdollisimman vähän hiirtä, mikäli mahdollista. Kontrollerin rullan avulla oli erittäin helppo liikutella tiedostoja, tarkistaa vaiheita ja lyhentää sekä pidentää tiedostoja. Myös miksaaminen sujui erittäin kätevästi verrattuna hiirellä liikuteltaviin fadereihin. Samalla kun piti sormia fadereilla ja miksasi tasoja vain kuvaa seuraten, ei tehnyt äänitöistä niin

visuaalista, kuten herkästi hiirellä tulee tehtyä. Feidausten ja äänikäppyröiden ei tarvitse olla symmetrisiä tai suoraviivaisia, kuulo päättää, mikä toimii.

Mielestäni editointi samanaikaisesti miksauksen kanssa nopeassa tuotannossa osoittautui hyväksi ratkaisuksi. Tämän työskentelyn ansiosta minun oli koko ajan helppo arvioida työhön vielä kuluva aikaa, joka on myös tärkeä tiedostaa. Mitään työvaiheita ei varsinaisesti enää puuttunut, kun kaikki kulki samaa matkaa. Mielestäni äänityö sujui nyt uusien vieraiden työtapojen kokeilun huomioiden hyvin joutuisasti ja tehokkaasti, laadusta ja äänisuunnittelullisista elementeistä karsimatta.

9 Case 3: Up With Attitude

9.1 Ohjelman sisältö

Up With Attitude -dokumenttielokuvassa seurataan helsinkiläistä break-dancella itsensä elättävää ”Ätää” ja hänen tanssibiisiteoksen valmistumista URB-festivaaleille kesällä 2008. Ätä valmistelee ”biisiään” yhdessä koreografi Reija Wären kanssa ja dokumentissa kuvataan harjoittelujaksoa Kiasmalla. Aluksi harjoittelut sijoittuvat viikonloppuihin ja Ätän lomiin, hänen ollessa armeijan palveluksessa, kunnes heinäkuussa Ätän vapautuessa siiviiliin harjoittelu jatkuu myös viikoilla.

Ätän ja Reijan suhdetta ja harjoittelua kuvastaa se, että aina ennen harjoittelua he opettavat toisilleen omalta erikoisosaamisalueeltaan liikkeitä ja koreografioita. Reijalle break-dance on uutta ja alue, jota hän ei ole liiemmin harjoitellut. Ätä taas saa uusia ideoita Reijalta, joka ammentaa liikkeitään klassisemmalta puolelta.

Dokumentti alkaa suoraan harjoituksista Kiasmalta. Harjoitusten lomassa Ätä ja Reija kertovat harjoittelun tärkeydestä ja suhteestaan esitykseen haastatteluiden merkeissä. Tästä edetään pian URB-festivaalin esittelytilaisuuteen, jossa esitellään eri festivaaleilla mukana olevat työt ja projektit.

Nopeasti mukaan otetaan ”biisiin” liittyvä marionettinukke, jota Reija ja nukketaitelija Sara Hirn naruilla esityksessä ohjastaa. Ätä piipahtaa harjoittelun ohessa myös studiossa äänittämässä spiikkejä ja pääsee tv-uutisiin sekä valokuvattavaksi. Tämän ohella harjoittelu esitykseen jatkuu ja Reija sanookin harjoittelun määrän olevan tärkeää. Vaikka esitys menisi huonosti heidän mielestään, sen on silti mentävä niin hyvin, ettei yleisö huomaa mitään erikoista.

Esityksen hetki koittaa ja Ätä keskittyy tulevaan koitokseen takahuoneessa. Aplodien saattamana hän ilmestyy lavalle ja show voi vihdoin alkaa.

9.2 Kenttä-äänitys

Up With Attitude on kevyen tuotannon dokumentti, joka on toteutettu kouluprojektina. Työryhmä koostui kuvaavasta ohjaajasta, tuottajasta ja tuottaja-apulaisesta. Dokumentti

onkin toteutettu hyvin tyypillisellä tavalla pienen budjetin tallenteeksi. Koska kuvauspäiviä on ollut useita ja harjoituksia on seurattu tiuhasti, dokumentin äänittäjänä en pystynyt olemaan paikalla kuin tärkeimpiä haastatteluja tehdessä. Tämän vuoksi suurin osa äänistä on äänitetty kameran mikrofonilla, joka lisää haastetta jälkitöihin. Parina päivänä on mukana ollut puomi, jonka selvästi huomaa äänenlaadullisesti. Koska materiaali on äänitetty suoraan kameraan, näytteenottotaajuus on ollut 48 kHz ja bittisyvyys 16.

Kun olin äänittämässä haastatteluja, noudatin selkeää nopean tuotannon tapaa ja ajoin puomia suoraan kameran kanaville yksi ja kaksi, toiselle kanavalle hiljempaa kuin toiselle, jos äänityksen yllättää kova piikki, se voidaan vielä pelastaa hiljaisemmalta raidalta. Kameran omaa mikrofonia ei tässä tapauksessa tarvittu ollenkaan. Samaan aikaan ohjaaja kuvasi ja esitti kysymyksensä kameran takaa.

Kun ohjaaja kuvasi itsekseen hän ajoi myös kameran mikrofonia kahteen kanavaan, toiseen lujempaa ja toiseen hiljempaa. Ätän varsinainen esitys taltioitiin lavan edessä olevalla stereoparilla, jonka esityksen äänisuunnittelija oli lavalle ohjaajan kanssa rakentanut.

9.2.1 Yhteenveto

On aika tyypillistä, että esim. kuvaaja hoitaa äänipuolen pienissä dokumenteissa. Välillä, kuten tässä tuotannossa, äänittäjä saattaa vierailla äänen kannalta tärkeimmissä tilanteissa, kuten esimerkiksi juuri haastatteluissa. Monesti kuvaajallakin on käytössä radiomikrofonit, mutta tässä niiden jättäminen pois johtui siitä, että dokumentin päähenkilöt pyörivät lähes koko ajan maassa ja lavalla tehden tanssiliikkeitä. Täten radiomikrofonien kiinnittäminen turvallisesti olisi ollut mahdotonta. Harjoittelussa käytettiin paljon musiikkia, joka päätettiin tallentaa ja käyttää aivan kuten se lavalla on kameran mikrofoniiin tallentunut. Vaikka tuotantotapa oli valittu hyvin kevyeksi, oli hyvä, että dokumentin tärkeimmät asiat, eli haastattelut tuli äänitettyä hyvin. Harjoittelut ja toissijaiset asiat ovat katsojankin helpompi mieltää ja hyväksyä kevyemmällä tavalla tallennetuiksi.

9.3 Jälkituotanto

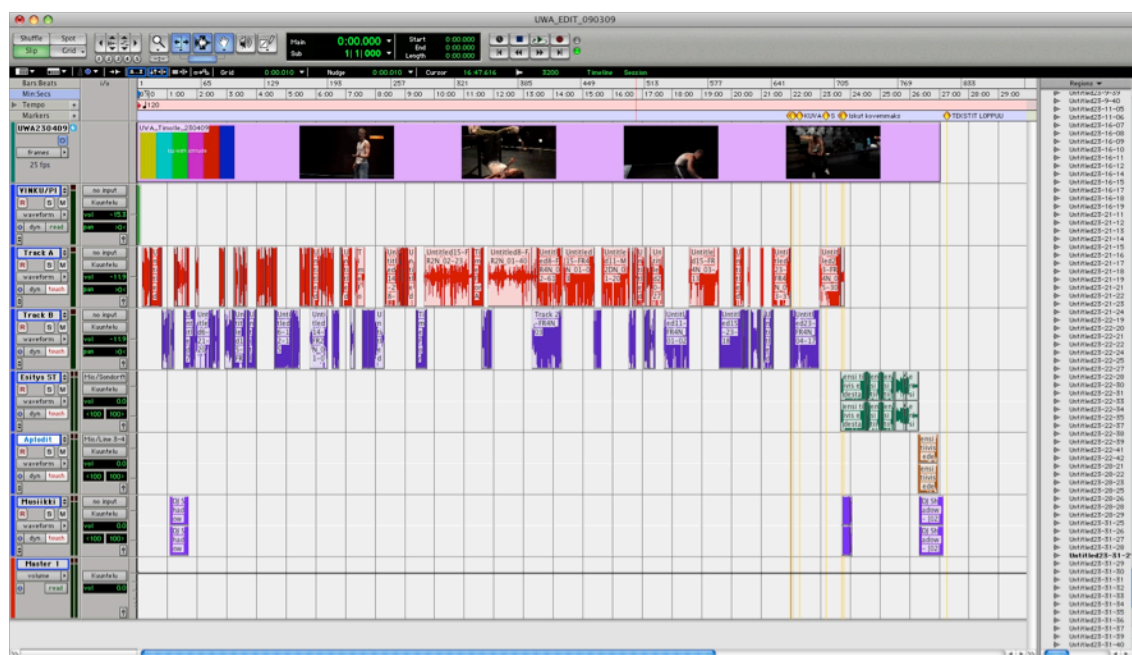
Tällä kertaa ohjaaja toimitti minulle dokumentista omf-tiedoston ja kuvan, jotka pian valmistin sessioksi. Tuttuun tapaan tallensin pohjasession, johon voisin aina palata.

Tämän jälkeen nimesin uuden session päivämäärän mukaan. Tässä tuotannossa tiedossa oli, ettei juurikaan äänisuunnittelulle ollut aihetta, vaan seurantadokumentin valinnat oli tehty jo editissä ja homma oli lähinnä ääniraidan siistimistä, sirinöiden poistamista ja kameralla äänitettyjen pätkien käsittelyä.

Session yritin pitää jälleen mahdollisimman pienenä ja pienenä se myös pysyikin.

Vinku- ja pip –raidan laitoin ylimmäksi, joka ei käsittelyä ja prosessointia kaivannut.

Seuraavana dialogiraidat: Track A ja Track B. Lisäksi ensi-illasta tallennettu esitys, loppuaplodit ja musiikki omilla stereoraidoillaan. Viimeisenä master-kanava.

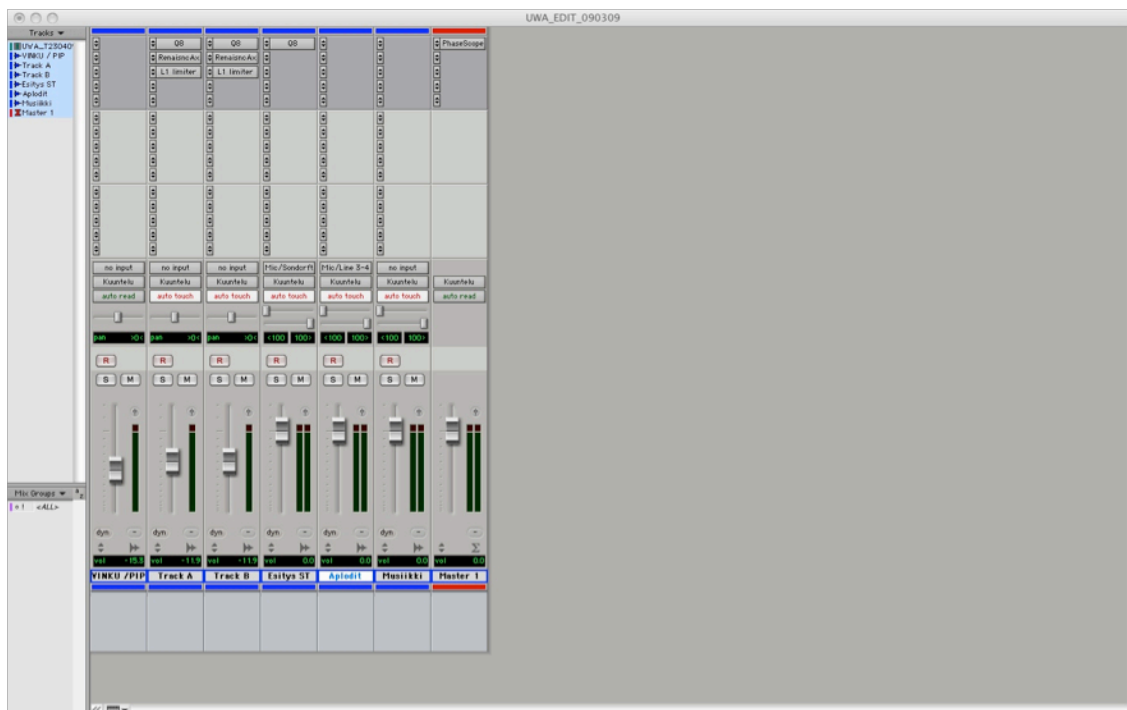


Session rakenne on erittäin selkeä ja ylimääräisiä kanavia ei ole. Dialogi on siististi kahdella kanavalla.

Taajuskorjaimet asetin kaikkiin paitsi vinku-, musiikki- ja master-kanaviin. Dialogille etin sopivat taajuusleikkaukset ja korostukset. Yritin kaivaa mahdollisimman hyvän perussoundin materiaalia katsomalla. Tämä oli kuitenkin vaikeaa, sillä välillä materiaalin taso heitteli niin paljon. Muille kanaville tein vain alapään leikkauksen. Kompressorit ja limiterit lisäsin dialogikanaviin A ja B sekä master-kanavaan.

Tässä dokumentissa käytin Juutalaisesta Uudesta Vuodesta hyväksi todetun tavan tehdä miksausta samalla kun editoin. Aloin siis käymään materiaalia läpi jälleen pala palalta. Raidoilla oli samasta otosta sama äänipätkä kahteen kertaan, toinen hiljempaa ja toinen kovempaa kameran mikrofonilla tai puomilla äänitettynä. Poistin ylimääräiset tuplaukset ja pelastin säröytyneet äänet hiljempaa äänitetyiltä kanavilta. Samalla kun tein feidejä uusiksi ja parasin saumoja, pidin kontrollerin lähettyvillä ja mikksasin tasoja tuijottaen master-kanavaan lisäämääni plug-in-mittaria. Kun materiaali oli käyty läpi ja mikssattu, aloin poistamaan turhia sirinöitä ja hurinoita klippikohtaisesti. Tämän suoritin Pro Toolsin audio suite –työkaluilla. Tämä oli tärkeä työvaihe, sillä kuvauspaikat eivät olleet kovinkaan hiljaisia, vaan usein niissä oli jokin taustahurina tai pahimmillaan kova sirinä. Näitä yritin parhaani mukaan poistella.

Masteroinnin päätin tehdä itselleni tuntemattomammalla tavalla äänittäen raidalle. Tuo kuitenkin tuntui paremmalta ratkaisulta kuin bouncata 27 minuuttia pitkää tiedostoa ja huomata 15 minuutin kohdalla tehneensä virheen ja aloittaa alusta. Äänitys osoittautui erittäin hyväksi vaihtoehdoksi. Dynamiikan hallintaan käytin master-kanavassa masterlimitteriä. Lopputuotteesta tehtiin 48 kHz / 24 bit wav-tiedosto.



Miksausikkuna on selkeä ja prosessoinnista dialogikanavilla vastaa taajuuskorjain, kompressor ja limiteri. Master-kanavassa on ainoastaan plug-in-mittari kertomassa äänentasoista.

9.4 Yhteenveto

Tähän noin 27 minuutin dokumenttiin kului aikaa äänen jälkitöiden osalta noin 8 tuntia. Aika meni lähinnä materiaalin editoimiseen ja siistimiseen. Varsinaista äänisuunnittelua työssä ei juurikaan ollut. Mielestäni uudet sisäistetyt työmenetelmät toimivat loistavasti ja tämän takia työ sujui joutuisasti jo rutiinilla. Kontrollerin käyttö oli tämän pätkän työstössä ja tutumpaa ja hiiren vaihtaminen kontrolleriin alkoikin tuottaa jo hedelmää. Vaikka kyse oli lähinnä materiaalin siivoamisesta, mielestäni välillä varsin ongelmallisestakin materiaalista saatiin kaivettua selkeämpää ja puhtaampaa jälkeä kuin mitä kuvaeditissa olisi saanut aikaan.

10 Yhteenveto

Nopeiden tuotantojen työmenetelmät ja prosessin ajattelu eroavat huomattavasti elokuvan tai jopa lyhytelokuvan tekemisestä. Aikaa on vähän ja siihen on myös osattava suhtautua niin. Turhaan hieromiseen ei ole aikaa, eikä myös lopulta tarvetta. Tärkeintä on, että tuotteesta tulee tasalaatuinen ja se on tehty jakelukanavansa huomioiden.

Jokaisella on omat metodinsa työskennellä ja toimia. Jo opittuja käytänteitä voi olla vaikea muuttaa. Silti toisten tekemistä havainnoista ja ratkaisuista voi usein löytää itselleen sopivia uusia työtapoja, joita ei ole tullut ajatelleeksi. Mieli kannattaa kuitenkin pitää avoimena ja omia rutiineja on välillä syytä miettiä ja kyseenalaistaa.

Kilpajuoksua äänitöiden tekemisestä ei saa syntyä. Ääni on erittäin tärkeä osa television puolella informaation levittäjänä sekä nautinnollisen katsomiskokemuksen luojana, joten sen viimeistelyyn ja äänittämiseen kannattaa aina panostaa. Äänen on merkitystä tv-tuotannoissa ei pidä vähätellä eikä aliarvioida. Tämä on hyvä pitää mielessä myös koko ajan nopeutuvissa tuotannoissa.

11 Lähteet

Haastattelut:

Haastattelu, Timo Anttila, 8.4.2009

Haastattelu, Jukka Karjalainen, 5.3.2009

Haastattelu, Jussi Knaapila, 12.11.2008

Muut lähteet:

Laaksonen, Jukka. 2006. Äänityön kivijalka / Digitaalisen audiosignaalin analoginen mittaus ja testiäänien tasot radion ja television ohjelmavaihdossa.

Vahtera, Tuomas. 2008. Laatuksiteeristö urheilulähetysten äänisuunnitteluun.

Internet:

Apple. 2009. Logic Pro technical specifications

<http://www.apple.com/fi/logicstudio/logicpro/specs.html> (luettu 20.4.2009)

European Broadcasting Union / FAQ

http://www.ebu.ch/en/radio/ops_rdo/faq/index.php, (luettu 10.04.2009)

Korpinen, Pertti. 2005. Äänipää 2005 / Äänitarkkailu

http://www.aanipaa.tamk.fi/tarkka_1.htm, (luettu 10.4.2009)

Musikhaus Thomann. 2009. Digidesign Digitranslator

http://www.thomann.de/fi/digidesign_digitranslator.htm (luettu 7.5.2009)